



**TUGAS AKHIR**

**JUDUL**

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL PENINGKATAN  
MOTIVASI GURU DALAM MENGAJAR**

**OLEH**

**SITI HADRIKA**

**1386141005**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**TUGAS AKHIR**

**JUDUL**

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL PENINGKATAN  
MOTIVASI GURU DALAM MENGAJAR**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Negeri Makassar

**OLEH**

**SITI HADRIKA  
1386141005**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

## **MOTTO**

**“ dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu  
(kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bagianmu  
dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain)  
sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu  
berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai  
orang-orang yang berbuat kerusakan.”**

**(al-qasas:77)**

## ABSTRAK

Siti Hadrika. 1386141005. Perancangan Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2018. Pembimbing:(1) Irfan, S.Pd., M.Ds.(2) Drs. Aswar, M.Ds.

Tujuan perancangan ini membuat media kampanye sosial peningkatan motivasi guru dalam mengajar yang dapat memberikan dampak positif. Diaplikasikan dalam media *motion graphic*. metode perancangan yg dilakukan adalah menganalisis beberapa objek materi lalu dipilih yang akan dijadikan konsep naskah materi lalu membuat *sinopsis*, membuat *storyline*, menentukan objek utama dan objek pendukung, pembuatan *storyboard* dan yang terakhir menjalankan animasi karya melalui beberapa aplikasi. Dan konsep perancangan yang diangkat adalah Tegas karena Tegas adalah seseorang yang mempunyai ide ide yang cemerlang, selalu semangat dalam belajar dan bekerja, dan percaya diri dalam mengambil keputusan. Sumber data yang diambil adalah dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan motivasi guru. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, studi pustaka dan dokumentasi. Proses perancangan yang dilakukan dengan bantuan alat seperti komputer atau *laptop* dan aplikasi yang dipakai untuk membuat *motion graphic* adalah aplikasi *adobe premier* dan aplikasi *after effect*.

Kata Kunci: Media Kampanye Sosial, Guru, Motivasi, *Motion Graphic*.

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Hadrika

Nim : 1386141005

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Kampanye Sosial  
Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar

Menyatakan bahwa dalam tugas akhir ini, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tugas akhir ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang sudah diatur.

Makasssar, 22 Maret 2018


Yang membuat pernyataan

SITI HADRIKA  
Nim : 1386141005

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir atas nama : **Siti Hadrika/ NIM 1386141005** dengan judul:  
“Perancangan Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar” diterima oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK. Nomor: 638/UN36.21/PP/2018, tanggal 29 Maret 2018 untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada hari 2018.

Disetujui Oleh:  
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM



**Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.**  
NIP 19630121 198903 2 001

### Panitia Ujian

1. Ketua Panitia  
**Dr.Nurlina Syahrir, M.Hum**
2. Sekertaris  
**Drs. H.Abdul Azis Said, M.Sn.**
3. Pembimbing I  
**Irfan, S.Pd., M.Ds.**
4. Pembimbing II  
**Drs. Aswar, M.Ds.**
5. Penguji I  
**Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.**
6. Penguji II  
**Baso Indra Wijaya, S.Sn, M.Sn.**



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)

## KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penyusun mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam penyusunan tugas akhir ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan orang tua serta Dosen Pembimbing sehingga kendala kendala yang penulis hadapi teratasi. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca. Untuk itu dikesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menempuh pendidikan sampai pada tahap penyelesaian tugas akhir ini. Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya penulis sampaikan terutama kepada ayahanda H. Lalu Marzuki S.Pdi dan Ibunda Hj. Baiq Masriyawati serta Saudara-saudaraku Muh. Faizul Fatan S.Kom, Wiwik Sukma Anjani, serta teman temanku Atika pertiwi, Rizky Septiani, Sri Ayu Lestari, Nurfadilah, Leni Septiani, Hirmayani Natsir, Rabiatal Adawia, Sri Wahyu Khamsinar, Anda, Muhammad Firdaus. Penghargaan setulus tulusnya Penulis sampaikan terutama masing masing kepada: Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Dr. Nurlina Syahrir., M.Hum; Irfan, SP.d, M.Ds sebagai Pembimbing I; Drs. Aswar, M.Ds selaku pembimbing II; Irfan Arifin

selaku S.Pd., M.Pd; selaku pembimbing III; Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, Drs. Aswar, M.Ds Kepala Laboratorium Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar; Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar; rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Akhirnya terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kuperuntukkan kepada seluruh keluarga, yang penuh kasih sayang memberikan perhatian kepada Penulis hingga dapat menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dan terimakasih juga kepada Kepala Sekolah SD Parangtambung II Sulaiman S. Pd, dan rekan rekan guru yang sudah memberikan penulis kesempatan untuk meneliti di sekolah tersebut sehingga harapan harapan yang dicari tidak kurang satu apapun. Semoga budi dan bantuan yang tulus yang telah disumbangkan menjadi amal jariyah dan mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu Wataala, Amiin.

Makassar, 14 mei 2017

Penulis,



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN MOTTO .....	i
ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PENYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Perancangan .....	4
F. Manfaat Perancangan .....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN .....	6
A. Kajian Desain yang Relevan .....	6
1. Warna Dan Pengaruh Psikologisnya.....	9
B. Kajian Teori .....	17
1. Perancangan .....	17
2. Jenis Jenis Media .....	18
3. Motivasi .....	19
4. Guru .....	24
5. <i>Typografi</i> .....	27
6. Kerangka Pikir .....	30
C. BAB III METODE DAN KONSEP PERANCANGAN .....	31
A. Metode Pengumpulan Data.....	31
B. Jenis Dan Analisis Data .....	35
1. Jenis Data .....	35
2. Analisis Data .....	42
C. Identifikasi Target Audience.....	44
D. <i>Kompetitor</i> .....	45
E. Analisis Desain .....	54
1. Analisa Objek Materi Komunikasi .....	54
2. Analisa Strategi Komunikasi Visual .....	57
3. Analisa <i>Positioning</i> Dan <i>Branding</i> .....	67
4. Analisa Media .....	69
F. Konsep Desain .....	72
1. Konsep Materi Komunikasi .....	73
2. Konsep Komunikasi Visual.....	73
G. Strategi Perancangan.....	76
1. Strategi Kreatif.....	77
2. Strategi Media .....	77

H. Skema Perancangan .....	81
D. BAB IV PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL .....	82
A. Pembahasan Perancangan .....	82
1. Pra Perancangan .....	82
2. Perancangan .....	107
3. Final Perancangan .....	113
B. Hasil Rancangan.....	116
1. Produk Utama .....	116
2. Produk Pendukung .....	118
E. BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	123
A. Simpulan Dan Pemanfaatan Produk.....	123
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, .....	124
Dan Pengembangan Lebih Lanjut	
DAFTAR PUSTAKA .....	126
RIWAYAT HIDUP .....	128
LAMPIRAN .....	129

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
3.1 Poster Hormati Guru .....	35
3.2 Bagaimana Seharusnya Pendidikan .....	46
3.3 Pendidikan Di Indonesia .....	47
3.4 Membangun Pendidikan.....	48
3.5 Pentingnya Pendidikan.....	49
3.6 Pendidikan Di Indonesia Saat Ini .....	50
3.7 Penyebab Pendidikan Diindonesia Terpuruk .....	51
3.8 Potret Pendidikan Diindonesia.....	52
3.9 Teaching Factory.....	53
3.10 Warna .....	59
3.11 Warna Keki .....	62
3.12 Songkok Recca.....	62
3.13 Martini Glass Structure .....	65
3.14 Drill Down Story.....	66
3.15 Interactive Slideshow .....	67
3.16 Maind Mapping Konsep Desain.....	72
3.17 Motion Graphic .....	74
3.18 Skema Perancangan .....	81
4.1 Brainstorming.....	83
4.2 Maind Mapping.....	84
4.3 Kepala Sekolah.....	90
4.4 Sketsa Kepala Sekolah .....	90
4.5 Bapak Guru .....	91
4.6 Sketsa Bapak Guru.....	92
4.7 Ibu Guru .....	92
4.8 Sketsa Ibu Guru.....	93
4.9 Siswa .....	93
4.10 Sketsa Siswa.....	94
4.11 Sketsa Sekolah .....	94
4.12 Sketsa Peta .....	95
4.13 Sketsa Gaji .....	95
4.14 Sketsa Jabatan .....	96
4.15 Sketsa Briefing .....	96
4.16 Sketsa Penghargaan.....	97
4.17 Sketsa Workshop.....	97
4.18 Sketsa Pengawasan.....	98

4.19	Sketsa Dokumen .....	98
4.20	Sketsa Kepala Sekolah Dan Murid .....	99
4.21	Desain Kepala Sekolah .....	107
4.22	Desain Ibu Guru .....	108
4.23	Desain Bapak Guru .....	108
4.24	Desain Siswa .....	109
4.25	Desain Gaji.....	109
4.26	Desain Mutu Pendidikan .....	110
4.27	Desain Penghargaan .....	110
4.28	Desain.....	111
4.29	Desain Dokumen.....	111
4.30	Desain Ibu Guru Kurang Semangat .....	112
4.31	Desain Peta Indonesia .....	112
4.32	Proses Digital .....	113
4.33	Proses Digital .....	113
4.34	Proses Digital .....	114
4.35	Proses Digital .....	114
4.36	Proses Digital .....	114
4.37	Proses Digital .....	115
4.38	Proses Digital .....	115
4.39	Proses Digital .....	115
4.40	Proses Digital .....	116
4.41	Proses Digital .....	116
4.42	Produk Utama .....	117
4.43	Produk Utama .....	117
4.44	CD Dan Cover.....	119
4.45	Totebag.....	120
4.46	Mug .....	120
4.47	Gantungan Kunci .....	121
4.48	X-banner.....	122

## DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
3.1	Bagaimana Seharusnya Pendidikan ..... 46
3.2	Pendidikan Di Indonesia ..... 47
3.3	Membangun Pendidikan..... 48
3.4	Pentingnya Pendidikan..... 49
3.5	Bagaimana Pendidikan Di Indonesia Saat Ini ..... 50
3.6	Penyebab Pendidikan Di Indonesia Terpuruk..... 51
3.7	Potret Pendidikan Di indonesia..... 52
3.8	Teaching Factory..... 54
3.9	Analisis Jenis Tipografi ..... 58
3.10	Analisis Warna ..... 60
3.11	Konsep Jenis Tipografi ..... 74
4.1	Deskripsi Karakter Tokoh ..... 85
4.2	Storyline ..... 86
4.3	Storyboard ..... 99

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri, dalam pendidikan yang baik pasti ada guru yang membimbing. Guru adalah sebuah profesi yang mulia karena di tangan merekalah masa depan bangsa ini ditentukan. Guru juga dianggap sebagai pahlawan pembangunan, karena ditangan mereka akan lahir pahlawan pahlawan pembangunan yang kelak mengisi ruang ruang publik di negeri ini.

Guru mempunyai fungsi yang sangat kompleks dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan, diantaranya guru berfungsi sebagai pendidik, pengajar, pembimbing dan pelatih. fungsi tersebut guru diharuskan bisa melaksanakan tugasnya dengan baik di dalam mendidik, mengajar, membimbing dan melatih siswa. Untuk menjalani itu guru harus memiliki motivasi yang tinggi.

Seperti Undang-undang nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Aspek yang lain. rendahnya hasil pendidikan di Indonesia juga diduga dikarenakan rendahnya motivasi yang dimiliki guru dalam mengajar, dalam hal ini, Aljazeera (Srie.go.id, 2013: Febuari 25) menyatakan bahwa masih banyak guru guru di Indonesia yang melakukan pekerjaan lain di luar mengajar, untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Keadaan ini dinilai sebagai salah satu faktor penyebab tidak hadirnya 20 persen guru saat mengajar di kelas. Di samping itu, lemahnya motivasi kerja guru ini juga terlihat dari hasil sejumlah penelitian (Harian-haluan.com, 2011:November17).

Proses belajar mengajar tentunya tidak hanya siswa yang dituntut memiliki motivasi untuk belajar, tetapi guru juga harus memiliki motivasi di dalam mengajar. Oleh karena pentingnya motivasi kerja guru dalam pembelajaran, sejauh ini motivasi sering dikatakan sebagai kekuatan pendorong bagi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Apabila para guru tidak mempunyai motivasi dalam mengajar, tentunya mereka tidak akan terdorong dan berusaha meningkatkan kemampuannya dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan di Sekolah sehingga hasil belajar siswa yang diharapkan juga kurang maksimal.

Hasil wawancara dengan beberapa guru di SD Parangtambung II ibu Yulianti mengatakan Kadang merasa kurang semangat disaat siswa tidak ada respon atau umpan balik pada proses pembelajaran dan perilaku siswa yang tidak mau menurut atau mendengar nasihat. Maka dari itu penulis ingin merancang media yang dapat memudahkan penyampaian informasi dengan jelas dan tepat dan di harapkan bisa

meningkatkan semangat guru, agar lebih termotivasi lagi dalam proses pembelajaran.

Penulis juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah di SD 199 Ara Maros kecamatan Timpuseng Camba. Data yang saya peroleh dari kepala sekolah bapak Faisal S.Pd . Mengatakan bahwa kurangnya semangat guru dalam mengajar di sekolah ini dikarenakan sebagian guru mempunyai pekerjaan lain di luar mengajar, untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Sehingga melupakan tugasnya dalam mendidik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan beberapa guru SD Parangtambung II dan SD 199 Ara Maros kecamatan Timpuseng Camba seperti yang telah disebutkan sebelumnya diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya semangat guru di kelas, karena siswa tidak ada respon atau umpan balik pada proses pembelajaran
2. Perilaku siswa yang yang tidak mau menurut atau mendengar nasihat membuat guru merasa kurang semangat sehingga Kurangnya motivasi guru di sekolah.
3. Kurangnya semangat guru dalam mengajar dikarenakan sebagian guru mempunyai pekerjaan lain di luar mengajar.
4. Belum ada informasi tentang motivasi guru di media sosial.



### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan bahwa di dalam proses belajar mengajar tentunya tidak hanya siswa yang dituntut memiliki motivasi untuk belajar, tetapi guru juga harus memiliki motivasi di dalam mengajar. Pentingnya motivasi kerja guru dalam pembelajaran. sejauh ini sering dikatakan sebagai kekuatan pendorong bagi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan, dipandang perlu menyediakan media yang tepat untuk guru. Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penulis menganalisa media yang akan dibuat dengan rumusan masalah perancangan sebagai berikut:”Bagaimana merancang *motion graphic* yang dapat memotivasi guru ?”

### **D. Batasan Masalah**

dalam pengembangannya perancangan media *motion graphic* ini dilandasi batasan masalah sebagai berikut:

1. Media *Motion graphic* ini mengambil tema tentang bagaimana memotivasi guru.
2. Media *Motion graphic* akan dirancang dengan program aplikasi komputer.

### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah membuat *motion graphic* yang dapat dilihat oleh semua guru melalui kepala sekolah agar dapat memotivasi mereka dalam mengajar, Berikut ini adalah penjabarannya :

1. Membuat media kampanye sosial peningkatan motivasi guru dalam mengajar yang dapat memberikan dampak positif.
2. Perancangan media *motion graphic* ini diolah secara digital dengan aplikasi program desain grafis yang di desain semenarik mungkin dan bisa membuat guru semangat dalam mengajar.

#### **F. Manfaat Perancangan**

Hasil Perancangan *motion graphic* yang dijadikan tugas akhir ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru bisa lebih semangat dalam melaksanakan tugasnya dan tanggung jawabnya dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi kepala sekolah bisa lebih memahami bagaimana meningkatkan motivasi untuk guru.
3. Bagi siswa mampu menerima pelajaran lebih baik sehingga berefek baik juga pada nilai serta prestasi siswa dalam proses belajarnya.
4. Bagi penulis dapat mengetahui lebih luas tentang motivasi kerja guru.

## **BAB II**

### **LANDASAN PERANCANGAN**

#### **A. Kajian Desain Yang Relevan**

Dalam penjelasan Pfau dan Parrot (1993) di buku *Persuasive communication campaigns* tentang kampanye, yakni suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap, dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang ditetapkan. Kampanye bisa dikatakan sebagai tindakan komunikasi yang diarahkan pada khalayak tertentu, pada periode tertentu guna mencapai tujuan tertentu.

Charles U. Larson (1992) membagi tiga jenis model kampanye, diantaranya adalah:

1. *Product oriented Campaign*, yakni kampanye yang berorientasi pada produk. Umumnya terjadi pada dunia bisnis. Sudah tentu motivasinya adalah untuk mencari keuntungan finansial.
2. *Candidat oriented Campaign*, yakni kampanye yang berorientasi pada kandidat, umumnya di motivasi oleh hasrat untuk memperoleh kekuasaan politik, jenis ini sering juga disebut *Political Campaign*.
3. *Ideologically campaign*, yakni kampanye yang berorientasi pada tujuan tujuan yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi perubahan sosial. Disebut juga sebagai *Sosial Change Campaign*.

Model kampanye yang diambil adalah nomor tiga dan media kampanye sosial yang akan dibuat adalah *Motion graphic*, berikut penjelasannya:

*Motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.

Ada beberapa cara yang harus diperhatikan dalam metode *motion graphic* menurut *Michael Lonka*:

1. *Timing*

Penggunaan *timing* dapat membuat perbedaan yang besar dalam menciptakan suatu atmosfer yang tepat. Misalnya, munculnya retakan pada visual sebaiknya ditunjukkan satu persatu dari atas ke bawah, sehingga terlihat retakan tersebut seolah olah sedang terjadi.

2. Pergerakan

Penggunaan pergerakan diperlukan untuk membuat suatu animasi terlihat lebih nyata. Misalnya, bila terdapat sebuah animasi seseorang sedang berjalan, maka background dapat diletakkan gambar lampu lampu jalan dan perumahan yang bergerak kearah berlawanan namun lamban dan gambar sebuah kota beserta langit yang bergerak kearah yang sama namun lebih lamban lagi.

### 3. Atraksi

Perhatian penonton harus dialihkan kearah yang tepat, misalnya bila ada tulisan yang ingin diperlihatkan dalam sebuah animasi, tulisan tersebut sebaiknya diberi efek pergerakan yang dinamis, atau dibuat kelap-kelip.

Istilah "*Motion Graphics*" dipopulerkan oleh *Trish* dan buku *Chris Meyer* tentang penggunaan *Adobe After Effects*, berjudul "*Menciptakan Motion Graphics*". Ini adalah awal dari aplikasi desktop yang mengkhususkan diri pada produksi video, tetapi tidak mengedit atau 3D program. Program program baru dikumpulkan bersama-sama efek khusus, penulisan, dan toolsets koreksi warna, dan terutama datang antara mengedit dan 3D dalam proses produksi. Ini "di antara" gagasan grafis gerak dan gaya yang dihasilkan dari animasi adalah mengapa kadang kadang disebut sebagai 2.5D.

*Motion Grafics* terus berkembang sebagai bentuk seni dengan penggabungan jalur kamera menyapu dan elemen 3D. *Maxon's CINEMA 4D* dikenal mudah digunakan, plugin seperti *MoGraph* dan integrasi dengan *Adobe After Effects*. Meskipun kompleksitas relatif mereka, *Autodesk Maya* dan *3D Studio Max* juga banyak digunakan untuk animasi dan desain grafis gerak. Maya secara tradisional digunakan untuk efek efek khusus *high end* dan animasi karakter memiliki keuntungan termasuk set fitur yang sangat kuat dan basis pengguna yang luas. *3D Studio Max* memiliki banyak fitur canggih Maya dan menggunakan generator partikel sistem berbasis node mirip dengan plugin Partikel Berpikir *Cinema 4D's*. Ada juga beberapa paket lain di panorama *Open Source*, yang memperoleh lebih

banyak fitur dan pintar untuk digunakan dalam sebuah alur kerja gerak grafis. Blender dan node ITS editor menjadi lebih dan lebih kuat.

Banyak gerak grafis animator beberapa paket belajar grafis 3D untuk digunakan sesuai dengan kekuatan masing masing program. Meskipun banyak tren bergerak grafis cenderung didasarkan pada kemampuan sebuah perangkat lunak khusus, perangkat lunak hanyalah alat perancang menggunakan sambil membawa visi untuk kehidupan. Dalam membuat media ini dibutuhkan berbagai referensi warna agar terlihat menarik dimata audience.

## **1. Warna Dan Pengaruh Psikologisnya**

Menurut buku (A. Azis Said, 2014) ada beberapa data tentang warna dan pengaruh psikologisnya, dibuku ini dijelaskan secara singkat berbagai ragam jenis warna dan hubungan antar warna, berikut penjelasan lebih rincinya.

### **a. Ragam Warna**

#### **1) Warna *Primer***

Warna *primer* merupakan warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna *primer* menurut teori warna *pigmen* dari *brewster* adalah warna warna dasar. Ada tiga jenis warna *primer* yaitu warna *primer additif*, warna *subtraktif*, dan campuran warna *subtraktif*.

## **2) Warna Sekunder**

Merupakan hasil pencampuran warna warna primer dengan proporsi 1:1 warna yang termasuk warna sekunder adalah hijau, ungu, dan orange. Warna hijau merupakan hasil campuran warna biru dengan kuning, sedangkan warna ungu merupakan campuran merah dan biru, dan warna jingga campuran merah dan kuning.

## **3) Warna Tersier**

Warna *tersier* ini sering pula disebut sebagai "warna antara" (*intermediate colors*) yaitu merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Adapun yang termasuk warna tersier adalah hijau kekuningan, hijau kebiruan, ungu kebiruan, ungu kemerahan, jingga kemerahan, dan jingga kekuningan.

## **4) Warna Netral**

Merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1: 1:1. Biasanya hasil campuran yang tepat akan mengarah ke warna hitam. Pada umumnya, yang disebut sebagai warna netral adalah warna abu abu. Warna ini sering digunakan sebagai penyeimbang warna warna kontras di alam.

## **5) Warna Panas Dan Dingin**

Pada lingkungan warna *brewster*, warna warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar berdasarkan energi yang dipancarkannya, yaitu kelompok yaitu kelompok warna panas dan dingin. Warna panas merupakan kelompok warna yang memancarkan energi panas dan memiliki pengaruh 'panas' sebaliknya warna dingin memancarkan energi dingin terhadap kita. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah, sedang warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau kebiruan. Adapun warna hijau dikategorikan sebagai warna 'sedang' (tidak panas dan juga tidak dingin).

### **b. Hubungan Antar Warna**

#### **1) Kontras *Komplementer***

Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180) pada lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya kuning dengan ungu.

#### **2) Kontras *Spirit Komplemen***

Atau biasa pula disebut "komplemen terpisah" merupakan kombinasi tiga warna harmonis. Ketiga warna tersebut adalah satu warna tertentu dengan dua warna yang mengapit komplemen



sederhananya dalam lingkaran warna *brewster*. Misalnya warna ungu (U) dikombinasikan dengan warna jingga kekuning kuningan (JK) dan hijau kekuning kuningan (HK).

Untuk menemukan kombinasi warna tersebut secara cepat, kita dapat menerapkan rumus Y pada lingkaran warna dimana Y tersebut dapat diputar dengan sumbu putar dititik pusat lingkaran warna, sehingga berbagai kombinasi warna harmonis yang berkomplemen terpisah dapat ditentukan.

### **3) Kontras *Tetrad Komplementer***

Bisa juga disebut dengan istilah *double complementer* (*komplemen ganda*). Komplemen ganda merupakan kombinasi dari dua pasang warna *komplemen*, dimana setiap pasangan warna komplemen tersebut saling berdekatan dalam lingkaran warna, misalnya: kombinasi warna kuning, dan ungu berpasangan dengan warna *komplemen* jingga kekuning kuningan dan ungu kebiru biruan, atau bisa juga berpasangan dengan hijau kekuning kuningan, dan ungu kemerah merahan.

### **4) Warna Kontras Harmonis**

Kombinasi warna warna kontras menurut huenya ini biasa pula disebut kombinasi triad yang merupakan kombinasi tiga warna

dalam satu kelas atau tingkatan. Misalnya kombinasi dari tiga warna pertama: kuning (K), merah (M), dan biru (M).

### **c. Pengaruh Psikologis Warna**

#### **1) Merah**

Satu hal yang tidak diketahui mengenai merah yaitu santai dan tenang, secara psikologis warna merah merangsang dan memberi energi pada tubuh, termasuk saraf dan sirkulasi darah, meningkatkan tekanan darah dan detak jantung. Warna merah identik dengan warna berani, semangat, agresif, penuh gairah, dan menarik perhatian, warna primer ini bersifat menaklukkan, meluas, dominan, aktif dan penuh vitalitas. Secara positif warna merah mengandung arti: cinta, senang, kuat, agresif, merdeka, kebebasan, dan hangat. Negatifnya warna ini mempunyai makna bahaya, perang, darah, anarki, dan tekanan. warna merah menggairahkan dan memotivasi namun lebih dapat menyebabkan kecemasan dan kelelahan. Pasangan warna yang paling melengkapi dan menyeimbangkan warna merah adalah biru muda (*turquoise*).

#### **2) Warna Orange**

Warna orange adalah warna hangat, bersemangat, dan flamboyan. Dalam psikologi warna orange berarti petualang,

optimisme, rasa percaya diri dan sosialisasi, kesenangan, keberanian, antusiasme.

Secara psikologis, warna orange memberikan dorongan vitalitas, mengilhami dan menciptakan antusiasme. Hal ini merangsang nafsu makan dan percakapan sosial dan karena itu warna orange ini berfungsi dengan baik direstoran dan gerai makanan lainnya.

### **3) Biru**

Warna biru melambangkan ketenangan yang sempurna, berkesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Oleh sebab itu, biru merupakan warna yang paling terkait dengan bisnis karena membangkitkan rasa keseimbangan serta kecerdasan yang tenang, seperti warna biru air. Warna biru yang ringan membangkitkan kepercayaan, namun warna biru gelap lebih membangkitkan kesan kehadiran intelijen.

### **4) Kuning**

Warna ini melambangkan kegembiraan, suka cita, energi, perhatian. Selain itu, warna kuning adalah warna yang hangat dan bahagia yang menciptakan rasa keceriaan dan rasa ingin bermain. Secara psikologis warna kuning berarti optimis, semangat dan ceria, atau mencerahkan semangat. Warna kuning merangsang sisi logis

dan otak dan kejernihan mental. warna ini mendorong kebijaksanaan dan kemampuan akademik dan mampu mengilhami pemikiran original dan ide ide kreatif. Secara psikologis warna kuning merangsang aktivitas pikiran dan mental. Hal ini meningkatkan proses analisis dan penalaran logis kita, membantu dalam pengambilan keputusan. Namun terlalu banyak kuning dapat menyebabkan kecemasan, kegelisahan, ketakutan, agitasi dan konfrontasi terutama pada orang yang sedang mengalami stres. Warna kuning juga dapat memotivasi orang untuk menjadi terlalu kritis dan menghakimi, serta menipu.

Seperti diketahui bahwa kuning adalah warna cerah yang secara alami membangkitkan emosi kebahagiaan dari pada warna yang lain. Namun, sama seperti orange, jika dipadukan dengan warna yang lebih gelap, kesan kebahagiaan pada warna kuning akan hilang dan akan terlihat lebih serius. inilah alasan sederhana mengapa warna kuning sering digunakan dalam logo yang mencerminkan kekanak-kanakan. Oleh sebab itu warna kuning lebih cocok bagi perusahaan yang mencerminkan karakter anak-anak, keluarga atau toko.

## **5) Hijau**

Hijau merupakan warna yang umumnya berkaitan dengan alam, keuangan dan keamanan. Banyak sekali perusahaan rekreasi

alam terbuka menggunakan warna hijau dalam produk mereka, sekaligus untuk mendorong terciptanya alam yang harmonis. Bagi yang ingin mendesain logo untuk perusahaan peralatan kemah, perawatan pekarangan, keuangan ataupun makanan yang berhubungan dengan kesehatan, dapat menggunakan warna hijau dengan efektif dalam logonya. Sebetulnya, warna Hijau tidak terlalu 'sukses' untuk ukuran global. di Cina dan Perancis, kemasan dengan warna hijau tidak begitu mendapat sambutan. Tetapi di Timur Tengah, warna Hijau sangat disukai. Warna ini melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan dan keteguhan hati. Warna ini mempunyai sifat: meningkatkan rasa bangga, perasaan lebih superior dari yang lain. Orang yang menyukai warna ini umumnya senang dipuji, senang menasihati orang lain. Namun dapat mengesankan harmoni, kesegaran, ambisi, dan keserakahan; selain itu efek psikologisnya: alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.

## **6) Hitam**

Warna ini melambangkan kehidupan yang terhenti dan karenanya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerusakan dan kepunahan. Kesan psikologis yang ditimbulkannya: kekuatan, misterius, berduka, dan atau elegan. Hitam adalah dominasi utama dan finalitas utama.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (sistem *flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari system, Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik.

*Merris Asimov* menerangkan bahwa perancangan teknik adalah suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju kearah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia, terutama yang dapat diterima oleh faktor teknologi peradaban kita. Dari definisi tersebut terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam perancangan yaitu :

- a. aktifitas dengan maksud tertentu
- b. sasaran pada pemenuhan kebutuhan manusia
- c. berdasarkan pada pertimbangan teknologi

Dalam sebuah kampanye diperlukan media, baik itu berupa media elektronik maupun cetak. Namun dalam memilih suatu media, tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan kampanye sosial, berikut media dalam periklanan:

## **2. Jenis Jenis Media**

### **a. Media Visual**

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

### **b. Media Audio**

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

### **c. Media Audio Visual**

Media audio visual adalah Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet. Berikut penjelasan tentang multimedia:

### **3. Motivasi**

Motivasi adalah suatu dorongan yang muncul karena diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dorongan itu bermaksud agar orang tersebut menjadi orang yang lebih baik dari yang sebelumnya. Berikut penjelasan lebih rinci tentang Motivasi dalam buku “interaksi dan motivasi belajar mengajar”.

#### **a. Pengertian Motivasi**

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Maka motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Menurut *Mc. Donald*, (2006) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan *Mc. Donald* ini mengandung tiga elemen penting:

- 1) Bahwa motivasi mengalami terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi didalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu



muncul dari dalam diri manusia), penampaknya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"*feeling*", afeksi seseorang. dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ketiga elemen diatas, maka dikatakan motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya sesuatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian dan bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.

#### **b. Fungsi Motivasi Dalam Belajar**

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

### **c. Macam Macam Motivasi**

Macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi.

#### **1) Motivasi Di Lihat Dari Dasar Pembentukannya**

##### **a) Motif Motif Bawaan**

Yang dimaksud adalah motif yang dibawa sejak lahir. Jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Misalnya: dorongan untuk makan, minum, bekerja, beristirahat, bekerja, dorongan seksual. Maka *Arden N. Frandsen* memberi istilah jenis motif *physiological drives*.

##### **b) Motif Motif Yang Dipelajari**

Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam

masyarakat. *Frandsen* mengistilahkan dengan *affiliative needs* sebab dengan kemampuan berhubungan, kerja sama didalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan diri.

## **2) Jenis Motivasi Menurut Pembagian Dari *Woodworth* Dan *Marquis***

- a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bekerja, istirahat, seksual. Seperti yang telah disinggung di depan.
- b) Motif motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motivasi ini adalah: dorongan untuk menyelamatkan diri, berusaha.
- c) Motif motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat.

## **3) Motivasi Jasmaniah Dan Rohaniah**

### **a) Momen Timbulnya Alasan**

Sebagai contoh seorang pemuda yang sedang giat berlatih untuk olahraga, tiba tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seseorang tamu membeli tiket. Dalam hal ini si pemuda tadi timbul alasan untuk melakukan kegiatan (kegiatan mengantar). Alasan maksudnya untuk menghormati tamu dan keinginan tidak mengecewakan ibunya.

### **b) Momen Pilih**

Maksudnya dalam keadaan pada waktu alternatif. alternatif yang mengakibatkan persaingan di antara alternatif atau alasan alasan itu.

### **c) Momen Putusan**

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah tentu akan dipilihnya satu alternatif.

### **d) Momen Terbentuknya Kemauan**

Kalau seseorang sudah menetapkan suatu keputusan maka timbullah dorongan untuk bertindak melaksanakan keputusan itu.

## **4) Motivasi *Intrinsik* dan *Ekstrinsik***

### **a) Motivasi *Intrinsik***

Yang dimaksud adalah motif motif yang menjadi aktif tidak perlu dirangsang dari luar. Karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

### **b) Motivasi *Ekstrinsik***

Motivasi *ekstrinsik* adalah kebalikan dari motivasi intrinsik yaitu Motif motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

## **4. Guru**

Peran guru dalam proses kemajuan pendidikan sangatlah penting. guru merupakan faktor utama dalam mencerdaskan penerus bangsa dan terciptanya generasi muda yang akan mengambil alih bangsa ini. berikut penjelasan lebih rinci tentang guru dalam buku “guru dan anak didik dalam interaksi edukatif”.

### **a. Pengertian Guru**

Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat tempat tertentu, tidak mesti lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga dimasjid, mushalla, dirumah dan sebagainya. Seperti undang undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pada pasal 1 mengatakan Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Dengan kepercayaan yang diberikan masyarakat, maka dipundak guru diberikan tugas dan tanggung jawab yang berat. Mengemban tugas memang berat. Tapi lebih berat lagi mengemban tanggung jawab. Sebab tanggung jawab guru tidak hanya sebatas dinding Sekolah, tetapi juga diluar Sekolah.

#### **b. Tanggung Jawab Guru**

Guru adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didik. Tidak ada seorang guru pun yang mengharapkan anak didiknya menjadi sampah masyarakat. Untuk itulah guru dengan penuh dedikasi dan loyalitas berusaha membimbing dan membina anak agar dimasa mendatang menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Menjadi tanggung jawab guru untuk memberikan sejumlah norma itu kepada anak didik agar tahu mana perbuatan susila dan asusila, mana perbuatan yang bermoral dan amoral. Semua norma itu tidak mesti harus guru berikan ketika di kelas, diluar kelas pun sebaiknya guru contohkan melalui sikap, tingkah laku dan perbuatan.

Jadi, guru harus bertanggung jawab atas segala sikap, tingkah laku, dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak anak didik. Dengan demikian, tanggung jawab guru adalah untuk membentuk anak didik agar menjadi orang bersusila yang cakap, berguna bagi agama, nusa, dan bangsa yang akan datang.

### **c. Tugas Guru**

Tugas guru sebagai suatu profesi menuntut kepada guru untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tugas guru sebagai pendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup kepada anak didik. Tugas guru sebagai pengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada anak didik. Tugas guru sebagai pelatih berarti mengembangkan keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan anak didik.

Menurut *Roestiyah N.K.* (2007) bahwa guru dalam mendidik anak didik bertugas untuk:

- 1) Sebagai perantara dalam belajar
- 2) Guru sebagai penghubung antara sekolah dan masyarakat.
- 3) Membentuk kepribadian anak harmonis, sesuai cita-cita dan dasar Negara kita Pancasila.
- 4) Guru sebagai perencana kurikulum
- 5) Guru sebagai pemimpin
- 6) Pekerjaan guru sebagai suatu profesi.

### **d. Kepribadian Guru**

Kepribadian adalah unsur yang menentukan keakraban hubungan guru dengan anak didik. Kepribadian guru akan tercermin dalam sikap

dan perbuatanya dalam membina dan membimbing anak didik.

*Alexander meikeljhon* (1971:13) mengatakan:

*"No one can be a genuine teacher unless he is himself actively sharing in the human attempt to understand men and their word."*

Jadi menurut *meikeljhon*, tidak seorang pun yang dapat menjadi seorang guru yang sejati (mulia) kecuali bila dia menjadikan dirinya sebagai bagian dari anak didik yang berusaha untuk memahami semua anak didik dan kata katanya . guru yang dapat memahami tentang kesulitan anak didik dalam hal belajar dan kesulitan lainnya di luar masalah belajar, yang bisa menghambat aktivitas belajar anak didik, maka guru tersebut akan di senangi anak didiknya.

## **5. *Typografi***

(*Typography*) adalah tata huruf yang merupakan suatu tehnik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan semaksimal mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada pembaca.

Pengertian *Tipografi* menurut *Roy Brewer* (1971) Pengertian *Tipografi* sendiri memiliki pengertian sangat luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, *tipografi* dapat juga diartikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan



baris-baris serta susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk didalamnya bentuk ilustrasi dan unsur-unsur lain yang bukan susunan huruf pada halaman cetak.

Teknik *Tipografi* tidak terbatas pada pemilihan jenis huruf saja, ukuran huruf, bentuk huruf ataupun kecocokan dengan tema. Tetapi meliputi juga pengaturan tata letak *vertikal/horizontal* pada area desain. Teknik *Tipografi* telah digunakan diberbagai bidang seperti desain web, desain grafis, desain produk, majalah, undangan, percetakan.

#### **a. Jenis-jenis huruf *Tipografi* Secara Umum:**

##### **1) *Serif* ( Berkaki )**

*Serif* ( Berkaki ) adalah jenis huruf *tipografi* yang memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh huruf *serif* adalah : *Times New Roman* , *Georgia* , *Book Antiqua*, dan *Garamond* huruf ini memiliki kesan tegas dan mewah digunakan untuk huruf di majalah, koran berita karena mudah dibaca dan diingat.

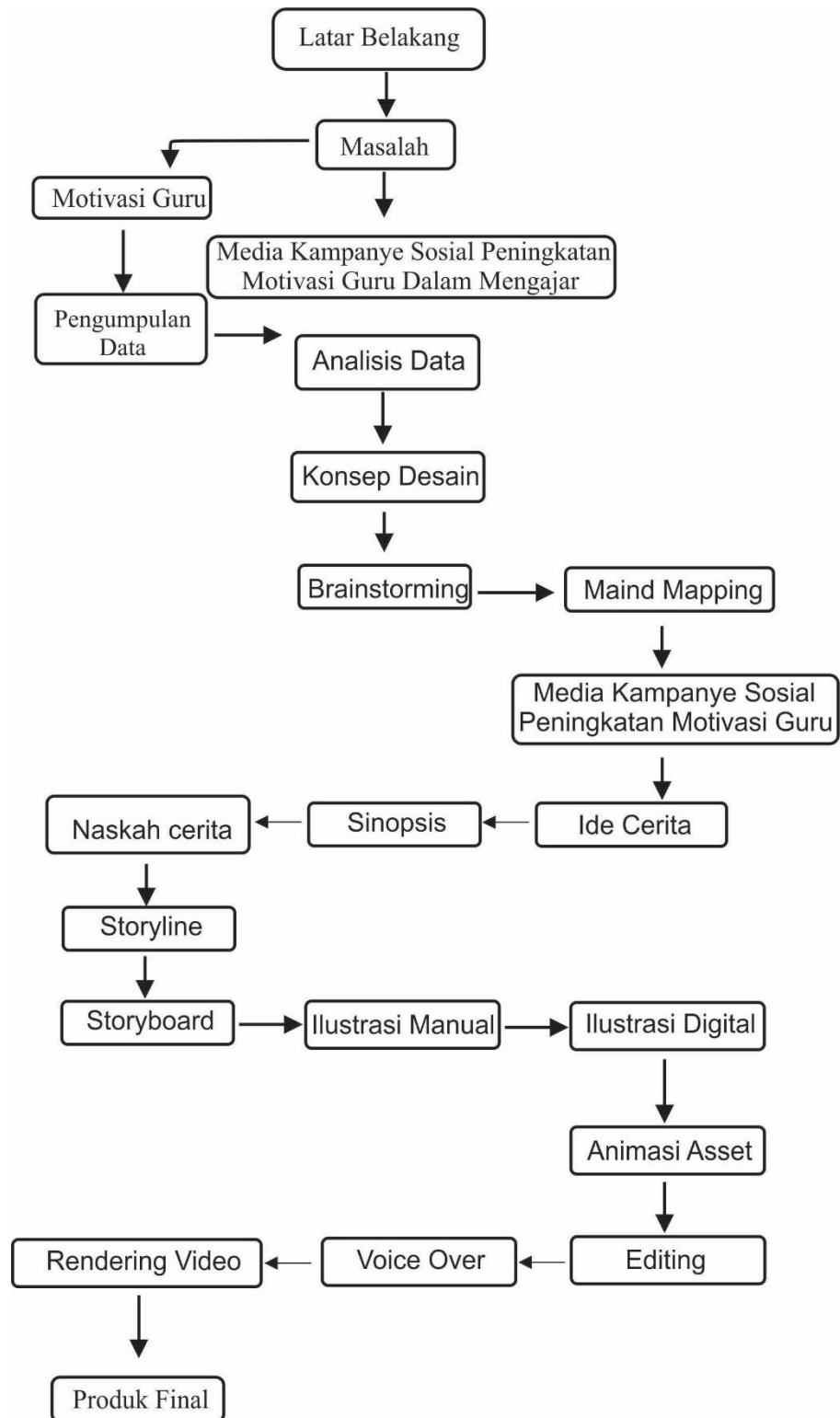
##### **2) *Sans Serif* ( Tidak Berkaki )**

*Sans Serif* ( Tidak Berkaki ) adalah jenis huruf *tipografi* yang tidak memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh huruf *sans serif* adalah: *Arial*, *Verdana*, *Tahoma* huruf ini memiliki karakteristik simple, profesional, dan mudah di baca cocok digunakan untuk huruf pada media *online seperti Web*.

### 3) *Script* ( Tulisan Tangan )

*Script* adalah jenis huruf *tipografi* berupa tulisan tangan biasanya huruf miring ke kanan dan ada penekanan seperti menggunakan pena atau kuas contoh huruf *script* adalah : *segoe script*, *vivaldi*, *Lucida handwriting*, *Lucida Calligraphy* huruf ini memiliki karakter personal atau pribadi.

## 6. Kerangka Pikir



gambar 2.1 Kerangka Pikir

### **BAB III**

## **METODE, ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN**

### **A. Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Dalam perancangan tugas akhir ini Penulis mengadakan wawancara awal dengan beberapa guru di Sekolah Dasar Parangtambung II agar dapat menghasilkan data dan informasi yang lebih akurat. Dalam wawancara yang dilakukan oleh penulis, sebagian guru mengatakan Kadang merasa kurang semangat disaat siswa tidak ada respon pada proses pembelajaran. Selain itu beberapa guru yang lain mengetahui Perilaku siswa yang tidak mau menurut atau mendengar nasihat, membuat guru merasa kurang semangat sehingga mengakibatkan Kurangnya motivasi guru di Sekolah. Beliau juga mengatakan dalam satu kelas beliau memegang semua mata pelajaran, sehingga merasa kewalahan dengan jumlah guru hanya 16 orang. Ibu yulianti juga mengatakan kadang kurang semangat mengajar kesenian/ menggambar karena Kurangnya alat tulis dan alat gambar, membuat guru bingung mengajar dan hanya memakai seadanya saja ditambah lagi kurangnya guru khusus kesenian. Beberapa guru mengatakan Kendala dalam mengajar yaitu anak anak belum bisa membaca, semua siswa mempunyai karakter masing masing dan tidak selamanya berjalan dengan mulus.

Penulis juga mewawancarai kepala sekolah bapak Faisal S.Pd di SD 199 Ara Maros, kecamatan Timpuseng, Camba, dengan jumlah siswa yang hanya 12 orang, dan jumlah tenaga pengajar kurang, Mengatakan bahwa kurangnya

semangat guru dalam mengajar di sekolah ini disebabkan sebagian guru mempunyai pekerjaan lain di luar mengajar, Dan jarak antara sekolah dan rumah guru juga cukup jauh, kurangnya alat tulis dan buku disekolah tersebut dikarenakan letak desa dengan kota cukup jauh. Dengan adanya media motivasi untuk guru dapat membuat guru lebih semangat lagi dalam mengajar.

## **2. Kajian Pustaka**

Dalam perancangan kampanye sosial motivasi guru ini penulis mengambil data yang didapat dari buku, buku yang memuat tentang hal yang berhubungan dengan perancangan motivasi, tidak lupa juga penulis mengambil dari jurnal yang memuat tentang motivasi guru seperti dibawah ini.

### **a. Buku interaksi dan motivasi belajar mengajar**

Ada beberapa data yang penulis ambil dari buku ini tentang fungsi, dan macam macam motivasi. Fungsi yang dimaksudkan disini ada tiga bagian yang pertama yaitu:

- 1) mendorong manusia untuk berbuat satu kegiatan.
- 2) yang kedua penentu dari tujuan yang akan dicapai dan ketiga memilih perbuatan perbuatan apa saja yang harus dikerjakan apakah menurut kita benar atau tidak.

Macam macam motivasi yang dimaksudkan salah satunya yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi yang ada didalam diri kita, yakni

dorongan yang ada didalam diri kita. Dan entrinsik yaitu dorongan dari luar seperti keluarga, teman sahabat, dll.

b. Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif

Data yang diambil dari buku ini adalah tentang Tanggung jawab guru, tugas guru, dan kepribadian guru. Tanggung jawab yang dimaksud seperti membentuk anak didik agar berguna bagi nusa dan bangsa, membuat anak didik paham dalam proses belajar, mengajarkan etika dan norma yang baik bagi anak didik dan mencontohkan etika yang baik apabila berada diluar kelas. Sedangkan tugas guru yaitu sebagai perantara dalam belajar yaitu yang memberikan penjelasan agar murid lebih paham, sebagai perencana kurikulum yakni agar mata pelajaran lebih teratur dan dapat dijalankan dengan baik, sebagai pemimpin didalam kelas bagi anak didik, sebagai pemimpin yang patut dicontoh, orangtua ke dua apabila berada di sekolah. Dan terakhir kepribadian guru yang dimaksud adalah pribadi guru yang mulia, yakni guru yang memahami semua kesulitan anak didik dalam prose belajar didalam kelas maupun diluar kelas maka akan disenangi oleh anak didiknya.

c. Jurnal dan *literature*

Penulis juga mengambil data dari jurnal yang memuat tentang pengertian perancangan sistem dan perancangan teknis, perancangan

sistem disini adalah perancangan yang menjadi urutan atau alur saat melakukan proses perancangan seperti membuat flowchart terlebih dulu, dan untuk perancangan teknis yang dimaksud adalah membuat hal yang baru dan akan diterima oleh peradaban teknologi. dan ada beberapa hal yang harus di perhatikan dalam perancangan yaitu apa tujuan dari perancangan yang akan dibuat, kebutuhan buat target audience, dan akan digunakan pada peradaban teknologi mendatang. dan jurnal motivasi guru merupakan kampanye yang mengubah seseorang menjadi lebih baik lagi, dalam pembuatan kampanye sosial seharusnya membuat media yang dapat bertahan lama agar kampanye sosial dapat tersampaikan setiap saat dan dapat bertahan lama. serta jurnal yang memuat tentang *motion graphic* dan jenis jenis *typografi* seperti *serif*, *san serif*, dan *script*.

### **3. *Observasi***

*Observasi* yang penulis lakukan adalah dengan melihat media informasi yang berkaitan dengan motivasi guru yang ada di SD Parangtambung II. yang ada hanya seperti poster poster kecil dan ternyata di sekolah tersebut masih kurang. dan penulis juga melihat media di tempat tempat sosial juga masih minim. Dan melihat iklan *motion graphic* tentang motivasi guru di media media sosial juga masih sangat kurang.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang penulis lakukan dengan melihat kampanye sosial di SD Paragtambung II dan ternyata disekolah tersebut belum ada media informasi untuk guru, hanya terlihat poster poster kecil bertuliskan "hormati guru, sayangi teman". dokumentasi guru yang mengajar didalam kelas, dokumentasi sekolah tersebut, dokumentasi pada saat melakukan wawancara, dokumentasi kepala sekolah, ibu guru dan siswa kelas III SD sebagai objek dalam media.



Gambar 3.1 poster "hormati guru, sayangi teman"  
( sumber: siti hadrika, april, 2017)

#### B. Jenis dan Analisis Data

##### 1. Jenis Data

###### a. Data Primer

Data primer di dapat dari hasil wawancara dan *observasi*. wawancara awal yang dilakukan dengan beberapa guru di Sekolah Dasar *Parangtambung II* salah satunya *ibu Yuliati*. Beliau mengatakan dalam proses belajar pembelajaran kadang merasa kurang semangat di saat siswa yang diajarkan tidak ada respon atau umpan balik. Selain itu guru yang lain mengetahui



perilaku siswa yang tidak mau menurut atau mendengar nasihat, membuat guru juga kurang semangat sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi guru di Sekolah. Beliau juga mengatakan dalam satu kelas beliau memegang semua mata pelajaran, sehingga merasa kewalahan dengan jumlah guru hanya 16 orang. Ibu Yulianti juga mengatakan kadang kurang semangat mengajar kesenian/ menggambar karena kurangnya alat tulis dan alat gambar, membuat guru bingung mengajar dan hanya memakai seadanya saja ditambah lagi kurangnya guru khusus kesenian. Beberapa guru mengatakan kendala dalam mengajar yaitu anak-anak belum bisa membaca, semua siswa mempunyai karakter masing-masing dan tidak selamanya berjalan dengan mulus.

Penulis juga mewawancarai kepala sekolah bapak Faisal S.Pd di SD 199 Ara Maros, kecamatan Timpuseng, Camba, dengan jumlah siswa yang hanya 12 orang, dan jumlah tenaga pengajar kurang. Mengatakan bahwa kurangnya semangat guru dalam mengajar di sekolah ini disebabkan sebagian guru mempunyai pekerjaan lain di luar mengajar, dan jarak antara sekolah dan rumah guru juga cukup jauh, kurangnya alat tulis dan buku di sekolah tersebut dikarenakan letak desa dengan kota cukup jauh. Dengan adanya media motivasi untuk guru dapat membuat guru lebih semangat lagi dalam mengajar.

*Observasi* yang penulis lakukan adalah dengan melihat media informasi yang berkaitan dengan motivasi guru yang ada di SD Parangtambung II. yang ada hanya seperti poster-poster kecil dan ternyata di sekolah tersebut masih kurang. dan penulis juga melihat media di tempat-tempat sosial juga masih

minim. Dan melihat kampanye sosial *motion graphic* tentang motivasi guru di media media sosial juga masih sangat kurang.

## **b. Data Sekunder**

Data sekunder didapat dari hasil kajian pustaka, jurnal dan literatur, data yang di peroleh adalah:

### **1) Data *Motion Graphic***

*Motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.

Ada beberapa cara yang harus diperhatikan dalam metode *motion graphic* menurut *Michael Lonka*:

#### **4. *Timing***

Pengguna *timing* dapat membuat perbedaan yang besar dalam menciptakan suatu atmosfer yang tepat. Misalnya, munculnya retakan pada visual sebaiknya ditunjukkan satu persatu dari atas ke bawah, sehingga terlihat retakan tersebut seolah olah sedang terjadi.

## 5. Pergerakan

Penggunaan pergerakan diperlukan untuk membuat suatu animasi terlihat lebih nyata. Misalnya, bila terdapat sebuah animasi seseorang sedang berjalan, maka background dapat diletakkan gambar lampu lampu jalan dan perumahan yang bergerak ke arah berlawanan namun lambat dan gambar sebuah kota beserta langit yang bergerak ke arah yang sama namun lebih lambat lagi.

## 6. Atraksi

Perhatian penonton harus dialihkan ke arah yang tepat, misalnya bila ada tulisan yang ingin diperlihatkan dalam sebuah animasi, tulisan tersebut sebaiknya diberi efek pergerakan yang dinamis, atau dibuat kelap-kelip.

Istilah "*Motion Graphics*" dipopulerkan oleh *Trish* dan buku *Chris Meyer* tentang penggunaan *Adobe After Effects*, berjudul "*Menciptakan Motion Graphics*". Ini adalah awal dari aplikasi desktop yang mengkhususkan diri pada produksi video, tetapi tidak mengedit atau 3D program. Program program baru dikumpulkan bersama-sama efek khusus, penulisan, dan toolsets koreksi warna, dan terutama datang antara mengedit dan 3D dalam proses produksi. Ini "di antara" gagasan grafis gerak dan gaya yang dihasilkan dari animasi adalah mengapa kadang kadang disebut sebagai 2.5D.

*Motion Graphics* terus berkembang sebagai bentuk seni dengan penggabungan jalur kamera menyapu dan elemen 3D. *Maxon's CINEMA 4D* dikenal mudah digunakan, plugin seperti *MoGraph* dan integrasi dengan *Adobe After Effects*. Meskipun kompleksitas relatif mereka, *Autodesk Maya* dan *3D Studio Max* juga banyak digunakan untuk animasi dan desain grafis gerak. Maya secara tradisional digunakan untuk efek khusus *high end* dan animasi karakter memiliki keuntungan termasuk set fitur yang sangat kuat dan basis pengguna yang luas. *3D Studio Max* memiliki banyak fitur canggih Maya dan menggunakan generator partikel sistem berbasis node mirip dengan plugin Partikel Berpikir Cinema 4D's. Ada juga beberapa paket lain di panorama *Open Source*, yang memperoleh lebih banyak fitur dan pintar untuk digunakan dalam sebuah alur kerja gerak grafis. Blender dan node ITS editor menjadi lebih dan lebih kuat.

Banyak gerak grafis animator beberapa paket belajar grafis 3D untuk digunakan sesuai dengan kekuatan masing masing program. Meskipun banyak tren bergerak grafis cenderung didasarkan pada kemampuan sebuah perangkat lunak khusus, perangkat lunak hanyalah alat perancang menggunakan sambil membawa visi untuk kehidupan.

## **2) Data Warna**

Menurut buku (A. Azis Said, 2014) ada beberapa data tentang warna dan pengaruh psikologisnya, dibuku ini dijelaskan secara singkat

berbagai ragam jenis warna dan hubungan antar warna, berikut penjelasan lebih rincinya.

#### **d. Ragam Warna**

##### **6) Warna *Primer***

Warna *primer* merupakan warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna *primer* menurut teori warna *pigmen* dari *brewster* adalah warna warna dasar. Ada tiga jenis warna *primer* yaitu warna *primer additif*, warna *subtraktif*, dan campuran warna *subtraktif*.

##### **7) Warna *Sekunder***

Merupakan hasil pencampuran warna warna primer dengan proporsi 1:1 warna yang termasuk warna sekunder adalah hijau, ungu, dan orange. Warna hijau merupakan hasil campuran warna biru dengan kuning, sedangkan warna ungu merupakan campuran merah dan biru, dan warna jingga campuran merah dan kuning.

### **8) Warna *Tersier***

Warna *tersier* ini sering pula disebut sebagai "warna antara" (*intermediate colors*) yaitu merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Adapun yang termasuk warna tersier adalah hijau kekuningan, hijau kebiruan, ungu kebiruan, ungu kemerahan, jingga kemerahan, dan jingga kekuningan.

### **3) Jenis Jenis Motivasi**

- a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bekerja, istirahat, seksual. Seperti yang telah disinggung di depan.
- b) Motif motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motivasi ini adalah: dorongan untuk menyelamatkan diri, berusaha.
- b) Motif motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat.

### **4) Kepribadian Guru**

Kepribadian adalah unsur yang menentukan keakraban hubungan guru dengan anak didik. Kepribadian guru akan tercermin dalam sikap dan perbuatannya dalam membina dan membimbing anak didik.

*Alexander meikeljhon* (1971:13) mengatakan: "*No one can be a genuine teacher unless he is himself actively sharing in the human attempt to understand men and their word.*" Jadi menurut *meikeljhon*, tidak seorang pun yang dapat menjadi seorang guru yang sejati (mulia) kecuali bila dia menjadikan dirinya sebagai bagian dari anak didik yang berusaha untuk memahami semua anak didik dan kata katanya . guru yang dapat memahami tentang kesulitan anak didik dalam hal belajar dan kesulitan lainnya di luar masalah belajar, yang bisa menghambat aktivitas belajar anak didik, maka guru tersebut akan di senangi anak didiknya.

## **2. Analisis Data**

Analisis data yang dipakai dalam perancangan kampanye sosial ini adalah analisis *SWOT*. Karna pada perancangan ini ada kelebihan dan kekurangan jadi analisis swot digunakan menjadi acuan.

### **a. Analisis *SWOT***

Suatu bentuk analisis yang dapat membantu dalam usaha penyusunan tugas akhir ini membutuhkan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Perancangan *motion graphic* mempunyai beberapa kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Berikut kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman tersebut:

### **1) *Strength***

- a) Mempermudah pemasaran produk dan dapat menyampaikan pesan dengan baik.
- b) *motion graphic* adalah jenis media yang baru dan kreatif sehingga membuat *audience* lebih memahami pesan yang ingin disampaikan.
- c) Harga *motion graphic* ini cukup mahal karena mencari informasi dan membuat desain cukup lama.

### **2) *Weakness***

- a) Mudah dilupakan oleh *audience*, melihat *motion graphic* itu hanya pada saat *motion graphic* itu ditampilkan.
- b) Proses pembuatan *motion graphic* cukup lama dan materi materi yang dibuat harus tepat dengan tema yang diangkat.

### **3) *Opportunities***

- a) Peminat *motion graphic* cukup banyak karena merupakan informasi yang kreatif dan tidak membosankan.

### **4) *Threat***

- a) Melihat perkembangan *motion graphic* semakin berkembang, banyak pesaing terberat yang informasinya dan desainnya yang lebih meyakinkan.



## **C. Identifikasi *Target Audience***

### **1. *Demografis***

Secara *demografis target audience* meliputi kedua jenis kelamin laki laki dan perempuan. Target primer pekerjaan sebagai guru dan batasan usia mulai dari 25 sampai 40 tahun, target sekunder pekerjaan sebagai kepala sekolah dengan usia 40 sampai 60 tahun. mencakup semua khalayak dan tidak memandang suku, ras, dan agama.

### **2. *Geografis***

- a. *Primer*: guru yang bertempat tinggal di *Makassar Sulawesi Selatan* karena untuk saat ini masih banyak guru di makassar yang membutuhkan motivasi. karena seperti fakta yang terjadi di sekolah yang ada di makassar tersebut masih ada guru guru yang butuh motivasi seperti mengeluh disaat siswa bandel, ketidakdisiplinya guru pada saat mengajar sehingga membuat mata pelajaran menjadi tertunda, dan itu membuat sekolah tersebut khususnya guru masih butuh motivasi.
- b. *Sekunder* : jika memungkinkan khususnya kepala sekolah yang ada di seluruh indonesia karena perilaku kepemimpinan yakni kepala sekolah sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi guru. Dan nantinya akan di bagikan di media sosial dan pasti banyak yang melihat apalagi seluruh indonesia.

### **3. *Psikografis***

Gaya hidup sederhana Secara *psikografis* Ditargetkan kepada guru yang memahami pentingnya meningkatkan motivasi dan memiliki minat besar terhadap motivasi dan memiliki keingintahuan lebih untuk memotivasi diri dan untuk golongan menengah dan gaya hidup yang modern yang selalu membeli barang yang sederhana, cermat dalam memanfaatkan tenaga, teliti dalam berfikir. Suka mencari wawasan serta suka menyerap hal hal yang baru.

### **4. *Behavioral***

Dari sisi *behavioral* adalah guru yang ingin mengembangkan minat perubahan pada dirinya, suka mencari perubahan dan inspirasi yang membuatnya semangat dalam bekerja. Dan mempunyai keinginan yang kuat untuk memotivasi seseorang karena dapat membuat seseorang semangat dalam bekerja.

### **D. *Kompetitor***

Dalam perancangan infografis ini, penulis perlu memahami karya pesaing agar dapat membedakan karya pesaing dengan karya yang akan dirancang.

## 1. *Motion Graphic* Bagaimana Seharusnya Pendidikan Untuk Guru



Gambar 3.2 Bagaimana Seharusnya Pendidikan  
( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

*Motion graphic* ini bercerita tentang pendidikan dan pengembangan untuk guru, bagaimana cara guru mendidik didalam kelas, dan apa solusi agar cara mengajar dalam kelas dapat terealisasi dengan baik, seperti guru memberikan materi sebanyak mungkin dan siswa harus menyerap materi tersebut sebanyak mungkin, cara mengajar dengan waktu yang terbatas, dan beban muatan kurikulum, membuat siswa banyak hafal tapi tidak paham, dikarenakan kurangnya motivasi guru dang mengajar hanya satu arah.

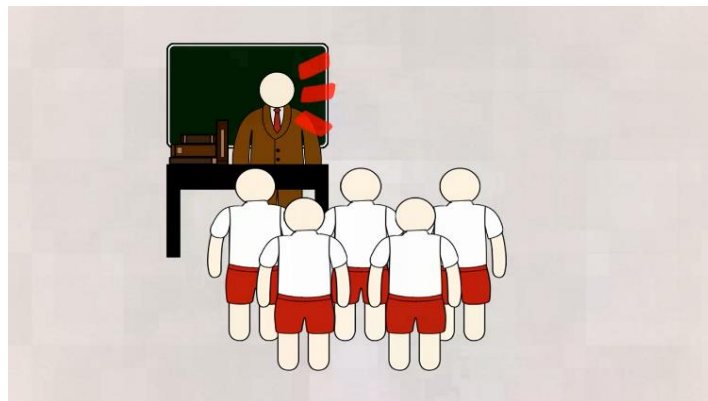
Tabel 3.1.  
Bagaimana Seharusnya Pendidikan

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>Motion graphic</i> ini adalah narasi yang mudah dimengerti oleh yang melihat.	Kekurangan <i>Motion graphic</i> ini grafis yang belum terlalu sempurna dan ada penggunaan

	<p>bahasa inggris yg tidak mudah dipahami oleh target audience.</p>
--	---

Sumber: Siti Hadrika

## 2. *Infographic* pendidikan di indonesia



Gambar 3.3 Pendidikan Di Indonesia  
( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

*Infographic* ini bercerita tentang sistem pendidikan yang ada diindonesia seperti pendidikan di indonesia berada ke 69 dari 170 negara, dan banyaknya angka pengangguran, dan solusi agar pendidikan diindonesia lebih baik lagi.

Tabel 3.2.  
pendidikan di indonesia

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>Infographic</i> ini membahas solusi pendidikan diindonesia menjadi lebih baik lagi.	Grafis yang belum terlalu sempurna.

Sumber: Siti Hadrika

### 3. *Infographic* Membangun Pendidikan



Gambar 3.4 Membangun Pendidikan  
( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

Bercerita tentang kirana yang berhasil mengenyam pendidikan sampai meniti karier, pendidikan yang dijalani kirana dan yang dialami di wilayah lain tidak sama rata, bantuan pemerintah untuk anak miskin masih belum memadai.

Tabel 3.3.  
Membangun Pendidikan

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>infografis</i> ini adalah naskah yang bisa dimengerti dan grafis grafis yang menarik dan warna yang enak dilihat	Kekurangan <i>infografis</i> ini dubber yang tidak semangat. .

Sumber: Siti Hadrika

#### 4. *Motion Graphic* Pentingnya Pendidikan



Gambar 3.5 Pentingnya Pendidikan  
( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

Bercerita tentang faktor terbaiknya pendidikan dan betapa pentingnya pendidikan di indonesia saat ini.

Tabel 3.4.  
Pentingnya Pendidikan

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>motion graphic</i> ini musik yang mendukung pengisi suaranya.	Kekurangan <i>motion graphic</i> ini menggunakan huruf yang bergaya, dan penggunaan grafis yang hanya diambil dari internet bukan buatan sendiri.

Sumber: Siti Hadrika

### 5. *Motion Graphic* Bagaimana Pendidikan Diindonesia Saat Ini



Gambar 3.6 Pendidikan Diindonesia Saat ini  
( sumber: *www.youtube.com*, april, 2017)

*Motion graphic* ini bercerita tentang menurunnya angka pendidikan di indonesia, yang mengakibatkan munculnya permasalahan sosial.

Tabel 3.5.  
Bagaimana Pendidikan Diindonesia Saat Ini

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>Motion graphic</i> ini adalah tampilan grafis grafis yang unik.	Kekurangan <i>Motion graphic</i> ini adalah sebagian penggunaan warna hurufnya yang gelap.

Sumber: Siti Hadrika

## 6. *Motion Graphic* Penyebab Pendidikan Diindonesia Terpuruk



Gambar 3.7 Penyebab Pendidikan di Indonesia Terpuruk  
( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

Bercerita tentang faktor penyebab pendidikan diindonesia terpuruk salah satunya adalah kurangnya informasi didaerah terpencil tentang pendidikan gratis dan tempat sekolah yang terlalu jauh.

Tabel 3.6.  
Penyebab Pendidikan Diindonesia Terpuruk



Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>Motion graphic</i> ini adalah karakter yang lucu membuat yang melihat tertarik dan animasi yang mendukung cerita.	Kekurangan <i>Motion graphic</i> ini adalah tidak ada solusi agar pendidikan diindonesia tidak terpuruk lagi

Sumber: Siti Hadrika

### 7. *Motion graphic* potret pendidikan diindonesia



Gambar 3.8 Potret Pendidikan di Indonesia  
( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

Bercerita tentang banyak remaja yang tidak mampu melanjutkan pendidikan dikarenakan masalah biaya, pemerintah tidak harus bekerja sendiri pasti harus membutuhkan kerja sama dari masyarakat maka muncullah solusinya yaitu gerakan indonesia berkibar yaitu gerakan nasional

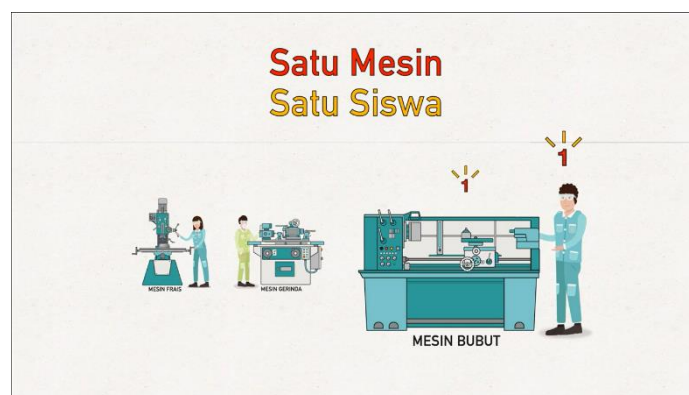
yang mengikut sertakan masyarakat dan pihak lain agar ikut memajukan pendidikan diindonesia.

Tabel 3.7.  
potret pendidikan diindonesia

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>Motion graphic</i> ini adalah tema warna latar mengambil warna indonesia yaitu merah dan putih dan intro awal mengambil gambar fakta pendidikan yang terjadi di semua wilayah.	Kekuranganya adalah objeknya tidak terlalu menarik jika dilihat.

Sumber: Siti Hadrika

## 8. Infografis Teaching Factory



Gambar 3.9 Teaching Factory

( sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com), april, 2017)

*Infografis* ini bercerita tentang pengenalan *teaching factory* yang membuka sarana bagi siswa untuk memenuhi harapan perusahaan yang memiliki keahlian khusus yang berpotensi mengembangkan perusahaan dimasa yang akan datang. karena saat ini kurangnya tenaga kerja yang dibutuhkan oleh industri maka *teaching factory*lah solusinya.

Tabel 3.8.  
*Teaching Factory*

Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan <i>Infografis</i> ini adalah animasi yang bagus dan objek yang total cara pembuatanya	Kekurangan <i>Infografis</i> ini adalah warna latar dan objek sama sama cerah.

Sumber: Siti Hadrika

## E. Analisis Desain

### 1. Analisa Objek Materi Komunikasi

Berikut analisis materi yang nantinya akan dipilih apabila sesuai dengan *motion graphics* yang akan dibuat, materi ini diambil dari berbagai data kajian pustaka dan jurnal yang berhubungan dengan cara motivasi guru berikut data yang dianalisis:

- a. Dampak kepuasan kerja guru yaitu prestasi kerja, kedisiplinan guru, dan kualitas kerja guru. faktor yang mempengaruhi kepuasan kerja yaitu adalah perilaku kepemimpinan, iklim organisasi, dan motivasi kerja ,faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan kerja seperti faktor gaji, motivasi, karakteristik pekerjaan, faktor pedagogik, faktor kepemimpinan, budaya organisasi sekolah.
- b. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi guru antara lain menerapkan manajemen yang terbuka, menerapkan deskripsi pekerjaan dengan tugas dan fungsi yang jelas, menerapkan hubungan yang baik, menerapkan pengawasan yang berkelanjutan dan menyeluruh, dan perlu dilakukan program evaluasi.
- c. Faktor faktor yang mempengaruhi motivasi kerja guru yaitu rasa aman, kesempatan untuk maju, tipe pekerjaan, nama baik tempat bekerja, upah, penyelia, kondisi pekerjaan dan fasilitas. perilaku kepala sekolah yang berkaitan dengan keterampilan hubungan manusia di sekolah yaitu menunjukkan semangat kerja dan memberikan bimbingan, berperilaku menyenangkan, memberika penghargaan, memberikan dukungan, mengatur sekolah secara baik, kepala sekolah mengatur arahnya dengan penuh keyakinan, memberikan bimbingan secara individu, menyelesaikan permasalahan, mengikutsertakan guru dalam mengambil keputusan, dan menghormati peraturan sekolah.

- d. Dampak negatif terhadap perkembangan mutu pendidikan yaitu Guru membolos, mengajar tidak terencana, malas, dan mogok kerja. faktor faktor yang mempengaruhi kepuasan kerja guru meliputi kondisi organisasi sekolah, kondisi pekerjaan, gaji/insentif, supervisi kepala sekolah, hubungan guru dengan guru dan karyawan, serta promosi jabatan. Cara kepala sekolah dalam meningkatkan motivasi kerja guru yaitu Menetapkan sistem manajemen terbuka, menerapkan pembagian tugas dan tanggung jawab agar guru lebih memahami tugasnya, menjalin hubungan baik dengan semua bawahan agar bersedia melaksanakan tugas dengan sebaiknya, melakukan kegiatan seperti briefing diharapkan agar guru mampu mengembangkan proses kerjanya, melakukan pengawasan kepada guru agar kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, dan melakukan evaluasi tugas dan memberi masukan apabila kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.
- e. Dua unsur guru yang menghayati tugasnya sebagai panggilan hati. yaitu pekerjaan itu membantu mengembangkan orang lain, dan pekerjaan itu juga mengembangkan dan memenuhi diri sendiri sebagai kebutuhan pribadi.
- f. Hal hal penting yang dapat meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya seperti: bekerja sama dan suka membantu, bekerja sama dan mengajak orangtua murid, minat murid terhadap pelajaran sekolah, murid yang sopan, wakil kepala sekolah

membantu, sekolah diatur dengan baik dan kebijakan membantu dengan baik dari sekolah.

- g. Strategi yang dapat digunakan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru yaitu : kegiatan yang menarik dan menyenangkan akan membuat guru lebih giat dalam bekerja, tujuan kegiatan diinformasikan secara jelas dan diinformasikan kepada guru sehingga mereka mengetahui tujuan yang ingin dicapai, para guru harus selalu diberitahu hasil dari setiap pekerjaannya.
- h. Dua strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kinerja guru yaitu pelatihan dan motivasi kerja. Pelatihan digunakan untuk menangani rendahnya kemampuan guru sedangkan motivasi digunakan untuk menangani rendahnya semangat dan gairah kerja.

## **2. Analisa Strategi Komunikasi Visual**

Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan untuk mencapai suatu tujuan yakni sebagai jalan untuk menunjukkan arah, jadi dalam merumuskan suatu strategi komunikasi juga diperlukan tujuan yang jelas.

Dalam perancangan *motion graphic* kali ini sangat mendukung mempunyai strategi komunikasi visual, terdapat empat analisis yang ada di strategi komunikasi visual harus diperhatikan yang mendukung proses perancangan agar perancangan dapat berhasil yaitu analisis *typografi*, analisis warna, dan analisis bentuk dan gaya. Berikut analisis tersebut:

### a) Analisis *Typografi*

Yang menjadi pokok dalam *motion graphic* adalah suatu narasi atau cerita yang disampaikan bisa dipahami oleh *target audience*, dan penggunaan huruf yang sederhana, penggunaan huruf yang tidak terlalu berlebihan serta penggunaan spasi agar bisa menyeimbangkan teks dalam gambar. berikut analisis *typografi* yang dilakukan penulis.

Tabel 3.9.  
Analisis Jenis *Typografi*

Nama Huruf	Analisis
<b>Sofia pro</b>	Tampilan font yang sederhana
<b>Code pro</b>	Tampilan font yang tinggi, jelas, cocok untuk subtitle dalam iklan
<b>BEBAS NEUE</b>	Tampilan font yang tinggi, tegas dan jelas
<b>Klinic slab</b>	Tampilan yang minimalis
<b>Hagin</b>	Elegan dan tegas
<b>Rbno2</b>	Tinggi dan tegas
<b>Nevis</b>	Elegant
<b>Dense</b>	Sederhana
<b>norwester</b>	Jelas

Sumber: Siti Hadrika

## b) Analisis Warna

Untuk menentukan warna dalam *motion graphic* harus terlihat jelas, penggunaan warna terang membuat penyampaian informasi menjadi jelas dan mudah ditangkap oleh mata. dalam analisis warna kali ini dan penulis mewawancarai beberapa *target audience* yakni ibu yuliati dan beberapa guru lainnya di SD Parangtambung II yaitu warna warna apa saja yang mereka sukai, dan warna yang mereka sukai adalah warna merah,biru,ungu,biru muda, merah muda dan hitam, seperti dibawah ini:



Gambar 3.10 Warna  
( Sumber: Siti Hadrika, april, 2017)



Tabel 3.10.

Analisis Warna

No	Warna	Analisis
1)	Biru <i>navy</i>	Biru <i>navy</i> diartikan sebagai warna yang gelap dan cukup banyak yang menyukai warna ini kalangan laki laki dan perempuan, jika berada di siang hari warna ini sangat jelas terlihat apalagi warna ini cocok dipadukan dengan warna yang cerah.
2)	Biru langit	Warna ini terkesan cerah dan tenang, biru langit adalah warna yang indah seperti gaun berwarna biru langit jika dipakai oleh wanita akan tampak lebih sempurna dan indah dan damai dipandang oleh mata.

3)	Merah	Warna ini termasuk warna yang jelas karena jika di sejajarkan dengan warna lain maka warna merah yang akan cepat terlihat karena warna ini sangat mencolok . Dan warna ini termasuk warna yang banyak diminati khususnya kaum laki laki.
4)	Hitam	Warna hitam adalah warna faforit laki laki karena cukup banyak yang menyukainya dan sifatnya yang netral yang bisa dipadu padankan dengan apa saja, dan banyak jenis barang yang cocok dengan warna ini.
5)	Merah muda	Merah muda adalah warna perempuan karena sudah melekat di benak masyarakat

		<p>jika menyebut warna ini pasti arahnya keperempuanan. Dan anak anak juga sangat menyukai warna ini apalagi anak perempuan.</p>
6)	Ungu	<p>Ungu warna yang teduh dan cantik karena jika dilihat warna ini membuat hati dan mata kita menjadi terpukau. Warna ini sangat berbeda dengan warna lain karena perpaduan warna terang dan gelap dan warna ini banyak yang menyukainya khususnya perempuan.</p>

Sumber: Siti Hadrika

Untuk warna karakter mengacu pada sumber inspirasi yaitu warna keki coklat kekuningan, dan penggunaan songkok recca berwarna hitam keemasan menjadi penutup kepala pada karakter, agar terlihat lebih tegas dan berwibawa, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.11 warna keki  
( Sumber: internet, maret, 2018)



Gambar 3.12 *songko recca*  
( Sumber: internet, maret, 2018)

### c) Analisis Bentuk Dan Gaya

#### 1) Analisis Gaya

Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah, ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan. Ilustrasi dapat membantu mempermudah pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan melalui ilustrasi.

Gaya ilustrasi adalah bagian penting dalam *motion graphic* karena gaya yang menentukan keseluruhan *motion graphic* menjadi sempurna, dalam gaya visual kali ini penulis menganalisis gaya ilustrasi yang cocok dengan *target audience* Penulis menganalisis berbagai macam gaya gaya visual dalam kampanye sosial media video *motion graphic* yaitu:

- Realis

Adalah gaya ilustrasi yang terlihat nyata dan tidak mengurangi dari hasil aslinya, gambar yang berusaha menampilkan obyek suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel embel tertentu, bentuk dan ukuran dibuat sama sesuai dengan obyek yang dilukis contohnya lukisan, sketsa.

- Karikatur

Karikatur adalah gambar yang melebih lebihkan objek dan cenderung mengubah bentuk. Karikatur berasal dari bahasa itali *caricature* yang memiliki arti melebih lebihkan atau merubah bentuk aslinya. Gambar pada karikatur menunjukkan obyek seseorang dengan karakter yang lucu dan aneh yang mengandung sindiran dan kritikan.

- Kartun

Kartun adalah gaya ilustrasi yang biasa disukai dan lebih dikaitkan oleh anak anak dan ada juga kartun yang cocok untuk orang dewasa, kartun juga gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor seperti yang ada di layar televisi . Gambar kartun dapat berupa tokoh manusia, binatang, tumbuhan dan benda.

- Animasi

Secara umum animasi merupakan gambar bergerak yang berbentuk dari sekumpulan objek gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan. Pada proses

pembuatnya sang pembuat animasi atau lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga akhir, perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

## 2) Analisis Bentuk

Terdapat tiga jenis model atau bentuk narasi *interaktif* yang paling umum digunakan dalam suatu *motion graphic*. Berikut analisis jenis model atau bentuk yang di pakai *motion graphic*:

### - *Martini Glass Structure*

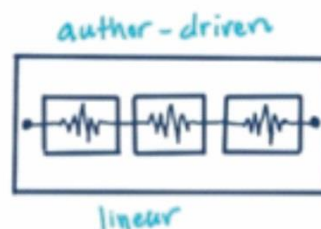
Ciri dari pendekatan ini, awalnya dibuka dari sudut pandang desainer dengan memberi narasi pembuka yang memberi gambaran tentang isi *motion graphic*nya. Kemudian, pengguna dibebaskan menjelajah namun tetap terkontrol. Pesan dari desainer ditetapkan di awal untuk menuntun pengguna menjelajahi cerita sesuai tuntunannya.



Gambar 3.13 *Martini Glass Stucture*  
( sumber: [www. google.com](http://www.google.com) , april, 2017)

- *Drill Down Story*

Bentuk ini menempatkan pengguna sebagai pihak yang dominan untuk menggali informasi sesuai keinginannya (*user driven*). ciri dari pendekatan ini, urutan dan keteraturan gambar bukanlah fokus utama. tingkat interaktivitasnya tinggi. ciri dari bentuk ini pengguna bisa memilih sesuka hati jalur yang disediakan oleh desainer. dari pilihan jalur tersebut, pengguna akan semakin masuk ke dalam informasi yang semakin mendetil. Pengguna mengeksplorasi suatu narasi untuk mengambil kesimpulannya sendiri. secara garis besar, bentuk ini adalah bentuk yang memberikan kebebasan penuh pada pengguna untuk melakukan ekplorasi suatu *motion graphic* dan untuk menemukan kesimpulan kesimpulannya sendiri.

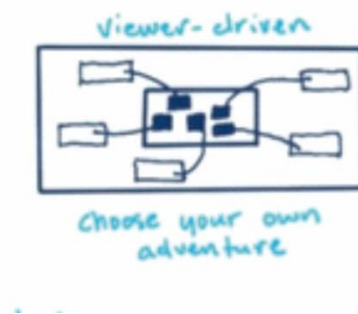


Gambar 3.14 *Drill Down Story*  
( sumber: [www. google.com](http://www.google.com) , april, 2017)



- *interactive slideshow*

Bentuk ini adalah bentuk yang menggabungkan pendekatan bentuk pertama dengan pendekatan bentuk kedua. Di satu sisi masih terdapat kontrol di dalam narasi



Gambar 3.15 *interactive slideshow*  
( sumber: [www. google.com](http://www.google.com) , april, 2017)

ceritanya, di sisi lain juga membebaskan pengguna untuk melakukan eksplorasi informasi sesuai keinginannya sendiri.

### 3. Analisa *Positioning* Dan *Branding*

#### a) Analisis *Positioning*

*Positioning* adalah tindakan merancang citra sehingga mencapai posisi yang tepat didalam benak *target audience* , penentuan posisi adalah tindakan untuk merancang nilai yang ditawarkan. *positioning* merupakan hal yang penting agar dapat bersaing dengan *kompetitornya*,

berbagai cara dilakukan agar dapat menciptakan *positioning* yang diharapkan oleh *target audience*.

Ada beberapa *positioning* yang penulis analisis yaitu ” memotivasi guru” terkhususnya guru yang ada di makassar lebih semangat lagi dalam proses belajar mengajar.

Penulis menganalisis *positioning* dalam perancangan kampanye sosial ini adalah memotivasi guru terkhususnya yang ada di makassar agar guru lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran, dan nilai tawar yang menjadikan pembeda dari *kompetitor* lain yaitu penutup kepala di suku *bugis makassar* sulawesi selatan yaitu songkok *recca* atau *songkok to bone* karena mengacu pada konsep desain yaitu tegas, tegas dalam artian penggunaan songkok *recca* bugis dan makassar membuat karakter guru menjadi lebih berwibawa. berwibawa yang dimaksud tidak meninggalkan adat khas bugis makassar yang biasa digunakan dalam acara adat pada saat acara formal maupun non formal di suku *bugis* dan *makassar*. jadi kampanye sosial ini dapat memposisikan diri sebagai kampanye motivasi guru khususnya guru yang ada di makassar sulawesi selatan.

#### **b) Analisis *Branding***

*Brand* atau *merk* itu sebagai nama, simbol atau nama, istilah, desain atau kombinasi dari semuanya yang bertujuan untuk mengidentifikasi suatu barang atau jasa dan akhirnya dapat membedakan diri sendiri

dengan lainya, strategi branding yang baik adalah dapat menyampaikan pesan dengan jelas, memotivasi pembeli, menciptakan kesetiaan pelanggan. *Merk* tidak hanya penting sebagai media komunikasi untuk menarik *target audience* tetapi merupakan aset tak terwujud yang menjadi sebuah identitas.

Ada enam *alternatif tagline* yang diusung yaitu guruku panutanku, sang idola, karena aku guru, sang guru, guruku idola, profesi mulia Dari keenam *tagline* tersebut nantinya akan dipilih yang lebih sesuai.

*Motion graphic* motivasi guru ini lebih menekankan pada penggunaan penutup kepala songkok guru atau songkok *recca* khas *Bugis Makassar* saat acara adat formal dan non formal, songkok ini dipakai pada objek kepala sekolah dan bapak guru. Dan menekankan *tagline* "sang guru" dalam pemakaian media pendukung agar lebih dikenal oleh *target audience*.

#### **4. Analisa Media**

Media kampanye sosial adalah segala sarana komunikasi yang dipakai untuk mengantarkan dan menyebarkan pesan pesan, jenis media dibagi dua yaitu media cetak ( baliho, poster, brosur, pamflet, surat kabar,majalah) sedangkan media elektronik adalah yang bekerja berdasarkan prinsip elektronik seperti ( televisi,radio,internet). Agar pesan dapat tersampaikan oleh *target audience*, berikut beberapa alternatif media cetak dan elektronik kampanye sosial yang penulis analisis.

#### a) *Motion Graphic*

*Motion Graphic* adalah data yang menyampaikan informasi kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih cepat dan jelas. gambar yang bergerak, yang awalnya berupa sebuah gambar saja lalu menjadi gambar yang di gerakkan berita yang disampaikan biasa berita edukasi yang terjadi disekitar seperti bahaya merokok, dan bahaya hiv aids. untuk pembuatan kampanye sosial di tempat tempat tertentu, *motion graphic* bisa digunakan akan tetapi jika keadaan di Sekolah mempunyai televisi atau laptop maka cocok digunakan atau pihak pemerintah dapat memberikan bantuan televisi untuk Sekolah.

#### b) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah merekam hal sehari-hari, pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan, Artinya film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan, Tidak menggunakan aktor dan temanya terfokus kepada subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial, lingkungan, tujuan dasarnya untuk memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali. Sama halnya dengan *motion graphic* diatas, jika sekolah mempunyai lcd maka bisa saja di pergunakan menjadi media.

#### c) Poster

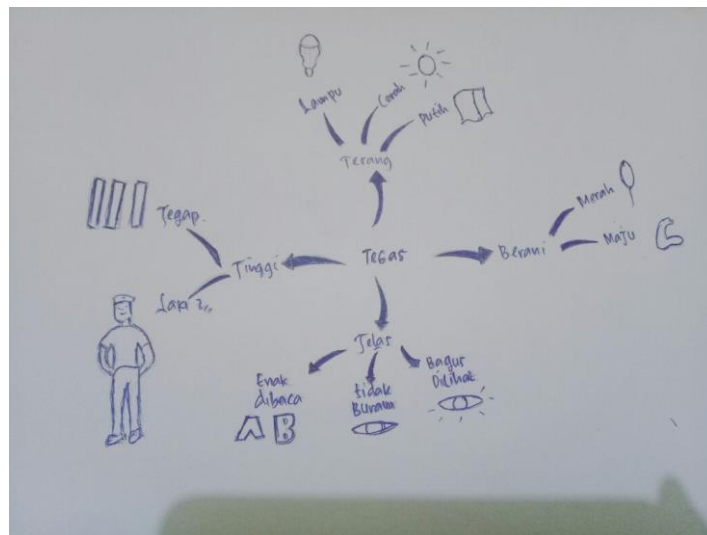
Poster adalah lembar pengumuman/plakat untuk menyampaikan informasi yang dipasang di tempat umum atau tempat yang dapat dibaca oleh umum. Dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat, dengan bahasa singkat, padat, menarik, dan persuasif (bersifat mengajak). Seperti halnya motivasi guru poster bisa saja menjadi media karena di Sekolah Dasar Parantambung II kurang poster tentang motivasi guru dan poster juga mendukung tempat yang ada di sekolah ini dan diletakkan di tempat yang strategis.

#### d) *Billboard*

*Billboard* sendiri berasal dari *bills* yang berarti kertas dan *board* adalah papan kayu, awalnya komunikasi dalam bentuk *billboard* berupa poster poster kertas yang di tempel di papan kayu dan diletakkan di tempat yang strategis. Untuk pembuatan *billboard* di Sekolah bentuk terlalu besar dan tidak sesuai karna tempat yang di jangkau adalah luar rumah.

## F. Konsep Desain

Konsep desain yang akan penulis gunakan dalam perancangan kampanye sosial ini adalah Tegas, dari konsep Tegas tersebut penulis telah membuat *maind mapping* sehingga mendapat uraian pengertian Tegas yang sebenarnya yaitu Tegas berarti seseorang yang mempunyai ide ide yang cemerlang, selalu semangat dalam belajar dan bekerja, dan percaya diri dalam mengambil keputusan.



Gambar 3.16 *maind mapping* konsep

( sumber: siti hadrika , maret, 2018)

Dari berbagai sumber konsep tegas merupakan sifat seorang guru atau pemimpin yang diidolakan, Tegas seorang guru disini bukan berarti galak tetapi tegas adalah ketika guru mengajar dalam kelas dia bisa memahami kesulitan anak didik dalam hal belajar dan kesulitan lainnya diluar masalah mengajar maka guru tersebut akan disenangi anak didiknya.

## **1. Konsep Materi Komunikasi**

Ada beberapa materi yang telah penulis analisis diatas dan dari materi tersebut yang akan dipilih adalah pilihan keempat yaitu: Dampak negatif terhadap perkembangan mutu pendidikan yaitu Guru membolos, mengajar tidak terencana, malas, dan mogok kerja. faktor faktor yang mempengaruhi kepuasan kerja guru meliputi kondisi organisasi sekolah, kondisi pekerjaan, gaji/insentif, supervisi kepala sekolah, hubungan guru dengan guru dan karyawan, serta promosi jabatan.

Cara kepala sekolah dalam meningkatkan motivasi kerja guru yaitu Menetapkan sistem manajemen terbuka, menerapkan pembagian tugas dan tanggung jawab agar guru lebih memahami tugasnya, menjalin hubungan baik dengan semua bawahan agar bersedia melaksanakan tugas dengan sebaiknya, melakukan kegiatan seperti briefing diharapkan agar guru mampu mengembangkan proses kerjanya, melakukan pengawasan kepada guru agar kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, dan melakukan evaluasi tugas dan memberi masukan apabila kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Dalam materi tersebut ada materi yang cocok dengan media *motion graphic*.

## **2. Konsep Komunikasi Visual**

### **a. Konsep *Typografi***

Jenis huruf yang dipilih adalah jenis huruf yang cocok dengan target *audience* dan huruf yang mudah dibaca untuk penggunaan *typografi* yang

akan penulis pilih adalah mengacu pada konsep desain yaitu Tegas, jadi penulis memilih *typografi* yang tegas, karena tegas merupakan sifat seorang guru yang diidolakan, arti tegas disini bukan berarti galak melainkan sifat yang membangun agar menjadi lebih baik lagi. Berikut *typografi* yang akan dipilih dalam perancangan *motion graphic* ini.

Tabel 3.11.

Konsep Jenis *Typografi*

Nama Font	Karakter Font
<b>BEBAS NEUE</b>	Tampilan font yang tinggi, tegas dan jelas
<b>hagin</b>	Elegan dan tegas
<b>Rbno2</b>	Tinggi dan tegas
<b>nevis</b>	Elegant

Sumber: Siti Hadrika



seperti contoh kampanye sosial melalui media *motion graphic* dibawah menggunakan huruf *bebas neue*, huruf terlihat tegas dan dan berani.



Gambar 3.17 *Motion Graphic*  
(sumber: *youtube .com*,april,2017)

## **b. Konsep Warna**

Warna yang akan digunakan dalam *motion graphic* ini menggunakan warna yang Tegas. Dan warna yang digunakan untuk background adalah biru navy, merah, kuning, orange, dan biru langit. dari beberapa warna tersebut telah dianalisis memiliki warna tegas dan terang yang mengikuti konsep desain yaitu Tegas berarti seseorang yang mempunyai ide ide yang cemerlang, selalu semangat dalam belajar dan bekerja, dan percaya diri dalam mengambil keputusan.

penulis menambahkan warna kuning dan orange di background karena warna tersebut memiliki kesan terang yang bisa membuat pembaca mudah melihat *motion graphic* ini. Dan untuk warna objek ilustrasi guru dan objek pendukung yaitu mengikuti warna dari sumber inspirasi. warna

keki coklat kekuningan, dan penggunaan songkok recca berwarna hitam keemasan menjadi penutup kepala pada karakter, agar terlihat lebih tegas dan berwibawa.

### **c. Konsep Bentuk dan Gaya**

#### **a. Bentuk**

Model bentuk narasi yang penulis dipilih adalah bentuk *interactive slideshow*, *interactive slideshow* adalah bentuk yang menggabungkan pendekatan bentuk pertama dengan pendekatan bentuk kedua. Di satu sisi masih terdapat kontrol di dalam narasi ceritanya, di sisi lain juga membebaskan pengguna untuk melakukan eksplorasi informasi sesuai keinginannya sendiri. model bentuk narasi ini lebih sederhana jika dilihat oleh *target audience* lebih enak dipandang dan didukung dengan *typografi* dan warna yang sesuai sehingga terlihat tegas.

#### **b. Gaya**

Gaya visual yang digunakan dalam kampanye sosial sang guru adalah gaya ilustrasi kartun dengan teknik *vektor* karena sesuai dengan konsep desain yaitu Tegas, kartun memiliki kesan tegas karena gaya kartun dewasa memiliki identik kesan serius sehingga penulis mengambil gaya kartun, jika dilihat dari bentuknya kartun identik dengan anak-anak tetapi penulis mengambil gaya kartun untuk orang dewasa sehingga pesan dapat tersampaikan dengan *target audience*.

## **G. Strategi Perancangan**

Didalam suatu perancangan diperlukan strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Dalam perancangan kampanye sosial tentang sang guru ini, strategi yang digunakan adalah strategi kreatif dan strategi media komunikasi.

### **1. Strategi Kreatif**

Dilihat dari berbagai jenis *motion graphic* yang ada saat ini serta target *audience* yang dituju maka strategi kreatif yang akan dipakai pada *motion graphic* adalah penggunaan songkok guru atau songkok *recca* khas *Bugis Makassar* yang dipakai pada saat acara adat formal dan non formal, songkok ini dipakai pada objek kepala sekolah dan bapak guru.

Membuat sebuah *motion graphic* yang mempunyai daya tarik tersendiri yang terdiri dari objek utama memakai penutup kepala khas *Bugis Makassar*, suara atau *dubber* yang jelas, dan gerakan yang sederhana pada slide *motion graphic*, sehingga orang dewasa mengerti dengan *motion graphic* yang akan dibuat.

### **2. Strategi Media**

#### **a. Media Utama**

Berdasarkan Jenis media yang dianalisis penulis memilih media *motion graphic* karena pada konsep desain yang diusung yaitu tegas, tegas yang dimaksud adalah seperti halnya guru yang harus memiliki

sifat tegas dan media *motion graphic* yang dipilih karena tegas dalam menyampaikan pesan yakni fokus menyampaikan informasi untuk memotivasi guru dan didukung dengan warna yang target audience suka, dan *typografi* yang mudah dibaca, dan suara atau *dubber* yang jelas.

## **b. Media Pendukung**

Untuk mempermudah dalam pencarian informasi, informasi tersebut tidak hanya dibuat dalam bentuk digital saja, tetapi ada beberapa media pendukung untuk membantu mempermudah guru dalam mencari informasi. Selain dalam bentuk digital, media informasi juga dibuat dalam bentuk cetak. yang nantinya informasi tersebut akan disebarkan ke tempat tempat yang berhubungan dengan sang guru.

### ***1) Totebag***

Penggunaan *totebag* dalam pemberian informasi ini, adalah gimmick dari Kepala Sekolah pada saat seorang guru yang baru masuk mengajar, dan bisa juga digunakan untuk membawa *CD-R* atau *CD-RW*.

Ukuran: 30 x 38 cm

Jumlah: 2 buah

Bahan: kain

Teknik: sablon

## **2) Gantungan Kunci**

Gantungan kunci ini sebagai media promosi yang bisa di tempatkan di mana saja seperti di tas, dan motor.

Ukuran: di sesuaikan

Jumlah: 6 buah

Bahan: *acrylic*

Teknik: *digital printing*.

## **3) CD-R**

*CD-R* ini digunakan pada saat ada pelatihan pelatihan atau seminar untuk guru dan kepala sekolah, *CD-R* terlihat lebih elegant dan bagus dan mudah dibawa bawa, selain berfungsi untuk penyimpanan.

Jumlah: 3 buah

Bahan: kertas *sticker*

Teknik: *digital printing*

## **4) Tempat CD**

Tempat *CD* ini digunakan untuk membungkus *CD-R* agar *CD-R* terlindungi dan lebih mudah dibawa, tempat *CD-R* nantinya akan dibuat dengan kreasi penulis sehingga menambah kesan kreatifnya.

Jumlah: 4 buah

Bahan: kertas

Teknik: digital *printing*

#### 5) *Mug*

*Mug* disini digunakan pada saat acara acara untuk konsumsi rapat para guru dan pelatihan pelatihan kepala sekolah.

Ukuran: panjang: 20 cm, lebar: 8 cm , uk,standar: 11 oz

Jumlah: 1 buah

Bahan: keramik

Teknik: digital *printing*

```
graph TD
    A[perancangan media kampanye sosial motivasi guru dalam mengajar] --> B[pengumpulan data dan analisis data]
    B --> C[konsep dan strategi perancangan]
    C --> D[konsep desain]
    C --> E[media utama motion graphic]
    C --> F[media promosi]
    D --> G[proses kreatif dan digital]
    E --> G
    F --> G
    G --> H[alternatif animasi]
    H --> I[evaluasi kelayakan materi video motion graphic]
    I --> J[finishing]
    J --> K[produk]
    I --> D
    I --> F
```

The flowchart illustrates the design process for social media campaign media for teacher motivation in teaching, organized into three phases:

- Fase 1:** Starts with "perancangan media kampanye sosial motivasi guru dalam mengajar" (designing social media campaign media for teacher motivation in teaching), leading to "pengumpulan data dan analisis data" (data collection and analysis), which then leads to "konsep dan strategi perancangan" (concept and design strategy).
- Fase 2:** From "konsep dan strategi perancangan", the process branches into:
  - konsep desain** (design concept), which includes:
    - konsep strategi perancangan (design strategy concept)
    - konsep dan strategi komunikasi (communication concept and strategy)
    - konsep objek materi (material object concept)
  - media utama motion graphic** (main media motion graphic)
  - media promosi** (promotion media), which includes:
    - X-banner
    - Gantungan kunci (keychain)
    - Totebag
    - CD/cover cd
    - MugThe "konsep desain" box also lists **konsep kreatif** (creative concept) including:
  - gaya (style)
  - typografi (typography)
  - warna (color)
  - bentuk (shape)
- Fase 3:** The process continues from "konsep desain", "media utama motion graphic", and "media promosi" to "proses kreatif dan digital" (creative and digital process). This leads to "alternatif animasi" (animation alternatives), which then leads to "evaluasi kelayakan materi video motion graphic" (evaluation of the feasibility of motion graphic video material). From here, the process moves to "finishing" and finally to the "produk" (product). There are feedback loops from "evaluasi kelayakan materi video motion graphic" back to "konsep desain" and "media promosi".

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL**

#### **A. Pembahasan Perancangan**

##### **1. Pra Perancangan**

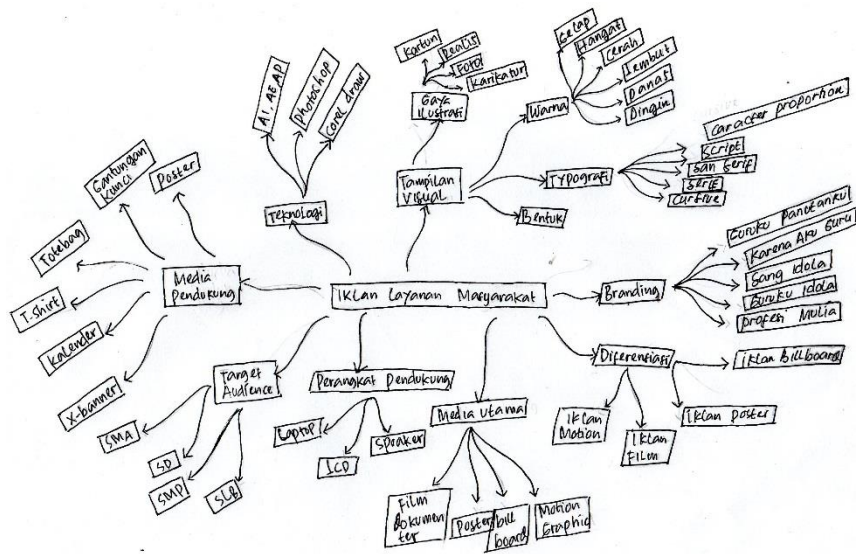
Sebelum melakukan perancangan terlebih dulu kita melakukan pra perancangan yang berisi *brainstorming*, *mind mapping*, *eksplorasi visual* dan desain akhir.

##### **a. Curah Gagasan / *Brainstorming***

*Brainstorming* adalah cara lain yang digunakan oleh perusahaan perusahaan untuk menghasilkan ide-ide pada masa kini. *brainstorming* adalah mengumpulkan sekelompok orang, dengan tujuan menghasilkan pikiran-pikiran yang baru dan segar.

Teknik *brainstorming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif. *brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama. *brainstorming* juga dapat digunakan secara individual. Sentral dari *brainstorming* adalah konsep menunda keputusan. berikut *brainstorming* yang penulis dapat dari hasil diskusi dengan sekelompok rekan:

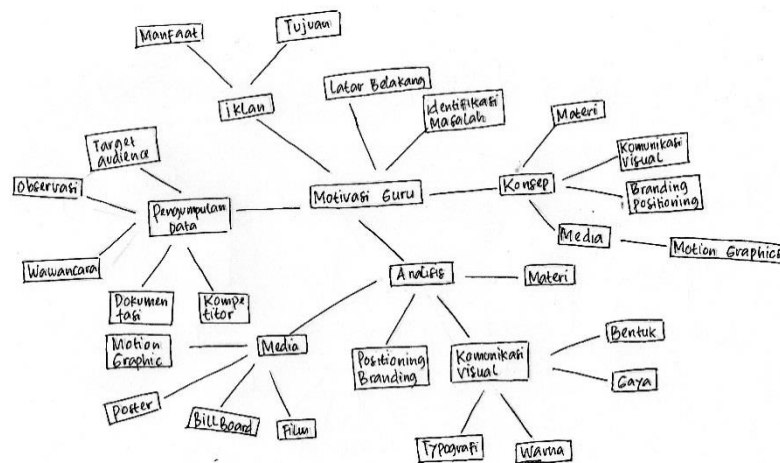




Gambar 4.1 *Brainstorming*  
( sumber: Siti Hadrika, november 2017)

## b. Pemetaan Gagasan / *Mind Mapping*

*Mind mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya. Sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi di dalam otak. Adapun gambaran *mind mapping* untuk konsep motivasi guru sebagai berikut:



Gambar 4.2 *Mind mapping*  
( sumber: Siti Hadrika, november 2017)

## c. Materi Naskah

### 1) Naskah Materi Motivasi

Dampak negatif terhadap perkembangan mutu pendidikan yaitu Guru membolos, mengajar tidak terencana, malas, dan mogok kerja. faktor faktor yang mempengaruhi kepuasan kerja guru meliputi kondisi organisasi sekolah, kondisi pekerjaan, gaji/insentif, supervisi kepala sekolah, hubungan guru dengan guru dan karyawan, serta promosi jabatan.

Cara kepala sekolah dalam meningkatkan motivasi kerja guru yaitu Menetapkan sistem manajemen terbuka, menerapkan pembagian tugas dan tanggung jawab agar guru lebih memahami tugasnya, menjalin hubungan baik dengan semua bawahan agar bersedia melaksanakan

tugas dengan sebaiknya, melakukan kegiatan seperti briefing diharapkan agar guru mampu mengembangkan proses kerjanya, melakukan pengawasan kepada guru agar kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, dan melakukan evaluasi tugas dan memberi masukan apabila kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

## 2) Deskripsi Karakter Tokoh

No	Tokoh	Tampilan	Sifat
1	Bapak Guru	Badan tinggi dan ramping, kulit sawo matang, memakai pakaian dinas, memakai sepatu kulit.	Berani
2	Ibu Guru	Kulit kuning langsung, memakai baju dinas, jilbab kuning, memakai weadges.	Anggun
3	Kepala Sekolah	Badan gemuk, Rambut abu abu kehitaman, memakai baju dinas, memakai	Tegas

		ikat pinggang, kulit kecoklatan, memakai sepatu kulit, mempunyai kumis, memakai songkok guru ( khas makassar).	
4	Siswa	Rambut rapi, memakai baju seragam sekolah memakai ikat pinggang, memakai sepatu hitam bertali dan kaos kaki,	polos

Tabel 4.1. Deskripsi Karakter Tokoh

### 3) Storyline

Storyline : Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru  
Dalam Mengajar

Judul : Perancangan Media Kampanye Peningkatan Motivasi Guru  
Dalam Mengajar

Branding : sang guru

Durasi : 1 menit

Visual	Audio	Scene	Durasi
Intro kinetik Typografi	Motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan	1	5 sec
Insert karakter guru semangat kerja	Keberhasilan guru dalam mengajar dikarenakan adanya motivasi	2	5 sec
Insert karakter guru tidak semangat, peta indonesia.	Kurangnya Motivasi guru berkembang hampir di semua wilayah Indonesia	3	5 sec
Zoom sekolah di makassar	Seperti yang terjadi di sekolah sekolah yang ada di makassar sulawesi selatan,	4	5 sec
Animasi setiap point	Yaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya semangat guru dalam mengajar .</li> <li>• kondisi pekerjaan.</li> <li>• gaji .</li> <li>• hubungan guru dengan guru.</li> <li>• serta promosi jabatan.</li> </ul>	5	10 sec
Typografi, animasi setiap point	Salah satu akibat dari kurangnya motivasi guru akan berdampak negatif terhadap perkembangan mutu pendidikan seperti guru tidak masuk (bolos), malas, mengajar tidak terencana , mogok kerja.	6	8 sec
Typografi Visual	Lalu bagaimana cara meningkatkan motivasi ? yaitu dengan adanya dorongan dari pemimpin sekolah yakni kepala sekolah	7	5 sec

Visual	<p>kepemimpinan kepala sekolah berpengaruh terhadap kepuasan kerja guru dan berpengaruh pula terhadap motivasi kerja guru</p>	8	5 sec
Typografi, animasi setiap point	<p>untuk meningkatkan motivasi guru , kepala sekolah harus?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menetapkan sistem manajemen terbuka yaitu kepala sekolah : menerima saran, kritik yang muncul dari semua pihak lingkungan baik dari guru, serta siswa.</li> <li>• Kepala sekolah menerapkan menjalin hubungan baik terhadap semua bawahan yaitu kepada guru.</li> <li>• Kepala sekolah melakukan proses program program kegiatan seperti briefing, penghargaan bagi guru yang berprestasi, peningkatan kesejahteraan guru, peningkatan SDM, memberikan pelatihan untuk para guru, memberikan perhatian secara pribadi, dan <i>workshop</i>.</li> <li>• Kepala sekolah melakukan pengawasan pribadi dalam pelaksanaan kegiatan disekolah agar kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.</li> <li>• Kepala sekolah melakukan evaluasi meliputi evaluasi tugas dan evaluasi bukti-bukti dokumen kemudian memberikan masukan apabila terdapat kurang</li> </ul>	9	20 sec

	sesuai dengan kriteria yang diharapkan.		
	Perilaku kepemimpinan yang positif dari kepala sekolah membuat guru termotivasi, karena guru merasa mendapatkan rasa nyaman, sehingga dapat meningkatkan kinerjanya. Dan guru-guru dapat mengajar dan murid-murid dapat belajar dengan baik.	10	5 sec
Closing kepala sekolah,bapak guru,ibu guru,siswa	AYO TINGKATKAN MOTIVASI GURU MENUJU PENDIDIKAN LEBIH BAIK LAGI.	11	5 sec

Tabel 4.2. Storyline

#### d. Eksplorasi Visual/Visual Eksploration/Sketching

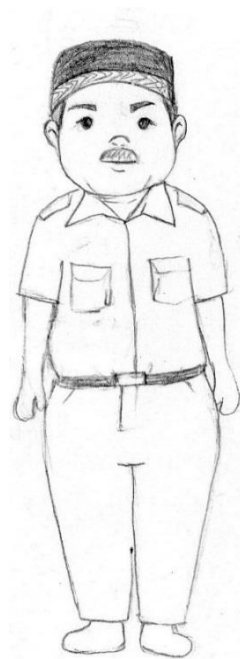
##### 1) Sketsa Karakter Desain

Berikut sumber inspirasi karakter tokoh untuk *motion graphic* yang ingin di buat:

**a) Kepala Sekolah**



Gambar 4.3 Kepala Sekolah  
(sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)





Gambar 4.4 Sketsa Kepala Sekolah  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

**b) Bapak Guru**



Gambar 4.5 Bapak Guru  
(sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

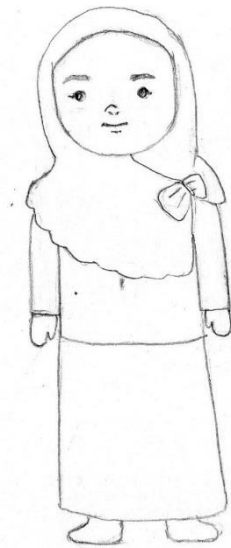


Gambar 4.6 Sketsa Bapak Guru  
(sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

**c) Ibu Guru**



Gambar 4.7 Ibu Guru  
(sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)



Gambar 4.8 Sketsa Ibu Guru

( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

**d) Siswa**



Gambar 4.9 Siswa

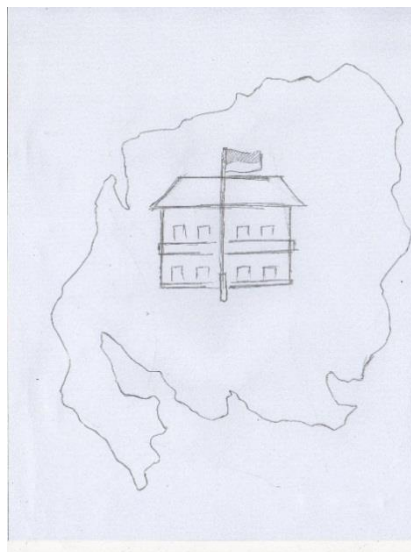
(sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)



Gambar 4.10 Sketsa Siswa  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

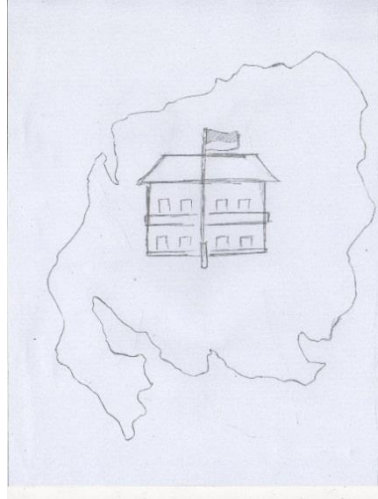
## 2) Sketsa Objek Pendukung Gambar

### a) Sekolah di makassar sulse



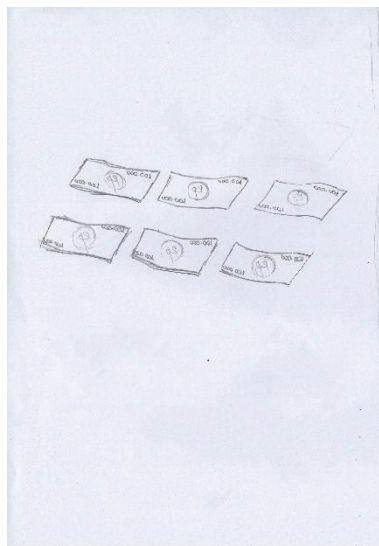
Gambar 4.11 Sketsa Sekolah  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

b) Peta makassar



Gambar 4.12 Sketsa Peta  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

c) Gaji



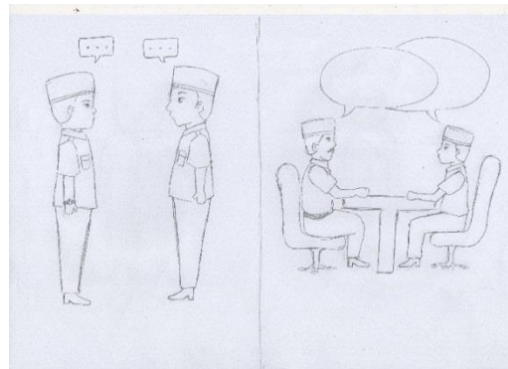
Gambar 4.13 Sketsa Gaji  
( Sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

d) Promosi jabatan



Gambar 4.14 Sketsa Jabatan  
( Sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

e) *Briefing*



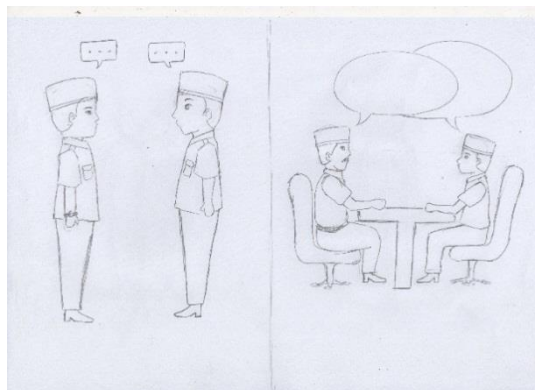
Gambar 4.15 Sketsa *Briefing*  
( Sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

f) Penghargaan bagi guru yang berprestasi



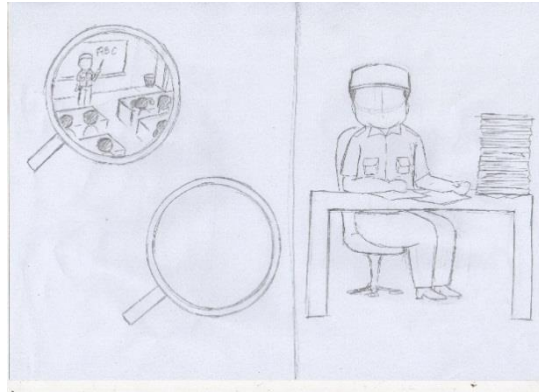
Gambar 4.16 Sketsa Penghargaan  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

g) *Workshop*



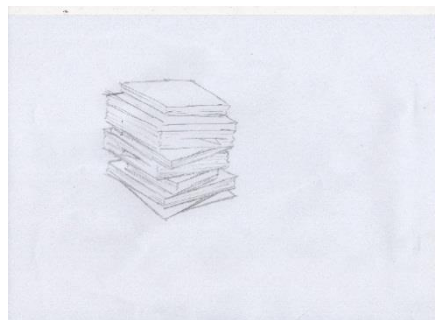
Gambar 4.17 Sketsa Workshop  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

- h) Kepala sekolah melakukan pengawasan pribadi dalam pelaksanaan kegiatan disekolah



Gambar 4.18 Sketsa Pengawasan  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

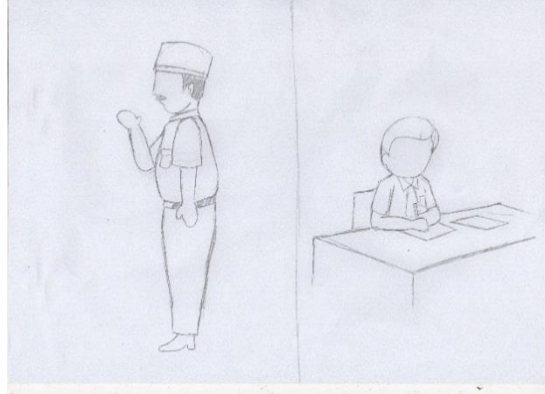
- i) Evaluasi bukti-bukti dokumen



Gambar 4.19 Sketsa Dokumen  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)



j) Murid-murid dapat belajar dengan baik.



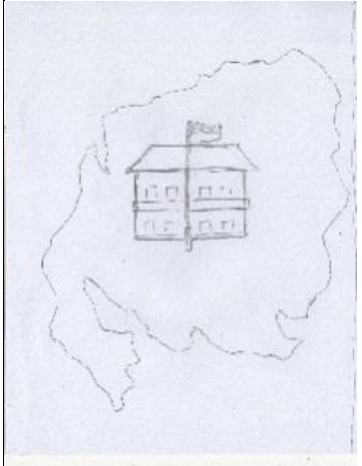
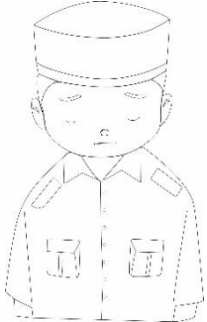
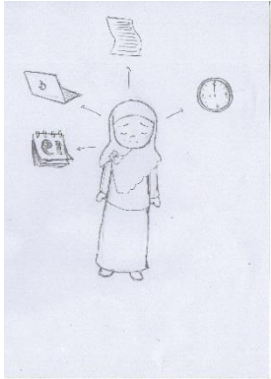
Gambar 4.20 Sketsa Kepala Sekolah Dan Murid  
( Sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

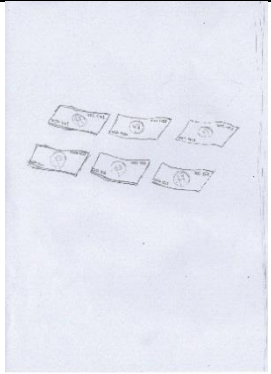


### 3) Storyboard



Judul : Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru  
Dalam Mengajar  
Tema : Memotivasi guru  
Durasi : 3 menit 41 detik


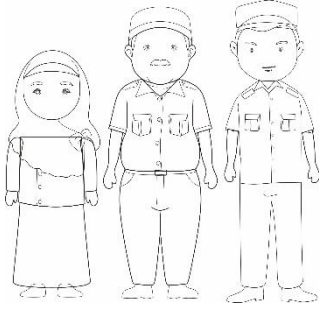
NO	AUDIO	VISUAL	GAMBAR
1	Intro kinetik awal	Typografi	Media kampanye sosial peningkatan motivasi guru dalam mengajar.

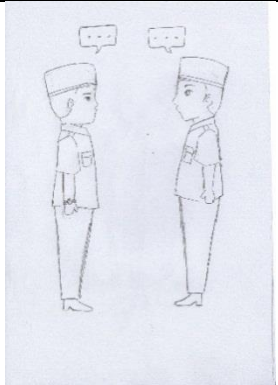
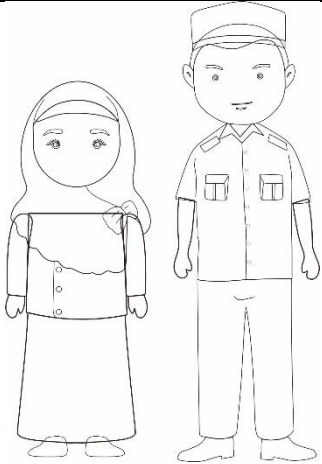
2	Motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan	Typografi , insert ibu guru mengajar	
3	Keberhasilan guru dalam mengajar dikarenakan adanya motivasi	Typografi, insert karakter ibu guru semangat kerja	
4	Kurangnya Motivasi guru berkembang hampir di semua wilayah Indonesia	Insert peta indonesia.	

5	Seperti yang terjadi di sekolah sekolah yang ada di makassar sulawesi selatan Yaitu	Insert peta kota sulawesi selatan, Zoom sekolah.	
6	Kurangnya semangat guru dalam mengajar .	Insert karakter bapak guru tidak semangat.	
7	kondisi pekerjaan.	Insert karakter ibu guru sedih.	

8	gaji	Insert gambar uang.	
9	hubungan guru dengan guru.	Insert bapak guru berjabat tangan dengan bapak guru.	
10	serta promosi jabatan.	Insert bapak guru menaiki tangga	



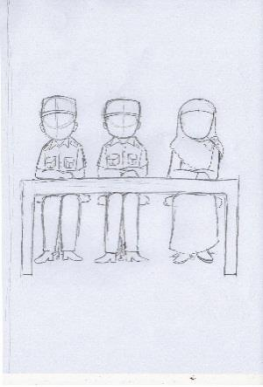
11	Salah satu akibat dari kurangnya motivasi guru akan berdampak negatif terhadap perkembangan mutu pendidikan	Typografi, insert siswa SD,SMP,SMA, SARJANA.	
12	seperti guru tidak masuk (bolos), malas, mengajar tidak terencana, mogok kerja.	Insert typografi ,insert bapak guru mengantuk, insert bapak guru pusing,	
13	Lalu bagaimana cara meningkatkan motivasi ?	typografi	Lalu bagaimana cara meningkatkan motivasi ?

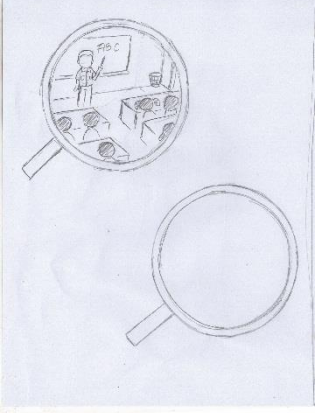

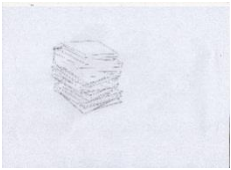
14	yaitu dengan adanya dorongan dari pemimpin sekolah yakni kepala sekolah	Insert gambar kepala sekolah	
15	kepemimpinan kepala sekolah berpengaruh terhadap kepuasan kerja guru dan berpengaruh pula terhadap motivasi kerja guru	Insert gambar kepala sekolah, bapak guru, ibu guru.	
16	untuk meningkatkan motivasi guru , kepala sekolah harus?	typografi	untuk meningkatkan motivasi guru , kepala sekolah harus?

17	<p>Menetapkan sistem manajemen terbuka yaitu kepala sekolah :</p> <p>menerima saran, kritik yang muncul dari semua pihak lingkungan baik dari guru, serta siswa.</p>	<p>Typografi, Insert kepala sekolah dan muncul dua bapak guru</p>	
18	<p>Kepala sekolah menjalin hubungan baik terhadap semua bawahan yaitu kepada guru.</p>	<p>Typografi, Insert bapak guru dan ibu guru</p>	


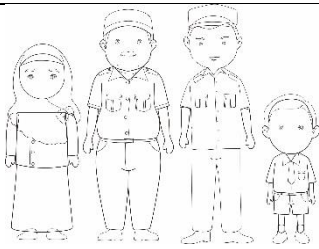
19	Kepala sekolah melakukan proses program kegiatan seperti <i>briefing</i>	Typogarafi Insert kepala sekolah diskusi dengan bapak guru.	
20	penghargaan bagi guru yang berprestasi,	Insert gambar piala	
21	Peningkatan kesejahteraan guru.	Typografi	Peningkatan kesejahteraan guru.
22	peningkatan SDM	Typografi	peningkatan SDM



23	memberikan pelatihan untuk para guru,	Insert kepala sekolah berdiri samping papan tulisan .	
24	memberikan perhatian secara pribadi,	Insert kepala sekolah memegang pundak bapak guru.	
25	Dan workshop	Insert gambar dua orang bapak guru dan ibu guru sedang menyimak	

26	<p>Kepala sekolah melakukan pengawasan pribadi dalam pelaksanaan kegiatan disekolah agar kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.</p>	<p>Insert kacamata pembesar (gambar ibu guru sedang mengajar).typografi</p>	
27	<p>Kepala sekolah melakukan evaluasi yaitu evaluasi tugas, evaluasi bukti dokumen. kemudian memberikan masukan apabila terdapat</p>	<p>Insert kepala sekolah duduk mengevaluasi tugas, insert dokumen dokumen, insert kepala sekolah memberikan arahan kepada bapak guru.</p>	 

	<p>kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.</p>		
28	<p>Perilaku kepemimpinan yang positif dari kepala sekolah membuat guru termotivasi, karena guru merasa mendapatkan rasa nyaman.</p>	<p>Typografi, insert karakter kepala sekolah</p>	
29	<p>sehingga dapat meningkatkan kinerjanya. Dan guru-guru dapat mengajar dengan baik.</p>	<p>typografi</p>	<p>Sehingga dapat meningkatkan kinerjanya. Dan guru-guru dapat mengajar dengan baik.</p>

30	dan murid-muridpun dapat belajar dengan baik.	Insert siswa belajar	
31	AYO TINGKATKAN MOTIVASI GURU MENUJU PENDIDIKAN LEBIH BAIK LAGI.	Closing kepala sekolah,bapak guru,ibu guru,siswa.	

Tabel 4.3. Storyboard

## 2. Perancangan

### a. Desain Digital

Perancangan yang dimaksud adalah desain digital dari objek karakter utama dan objek karakter pendukung, pembuatan objek karakter pendukung *motion graphic* yang telah dibuat sesuai dengan sketsa *storyboard* . dari *storyboard* dipindahkan kedalam bentuk *digital* melalui aplikasi *corel draw x7*. berikut objek karakter utama dan objek karakter pendukung dari *infografis* yang akan dibuat.

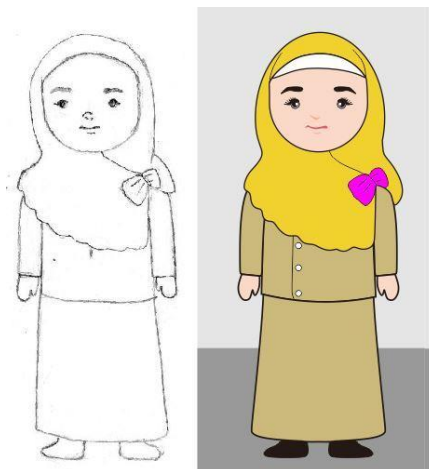
## 1) Objek Karakter Utama

### a) Kepala sekolah



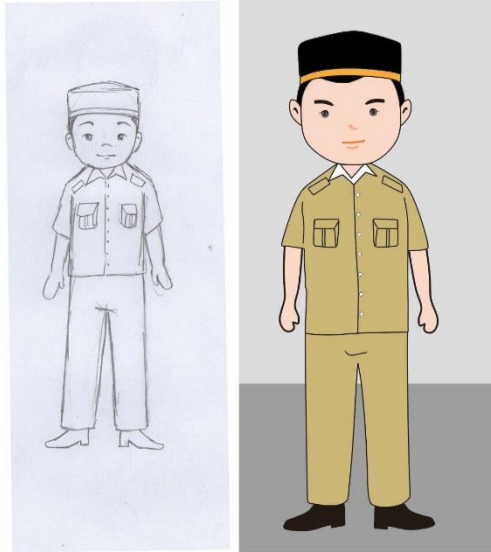
Gambar 4.21 Desain Kepala sekolah  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

### b) Ibu Guru



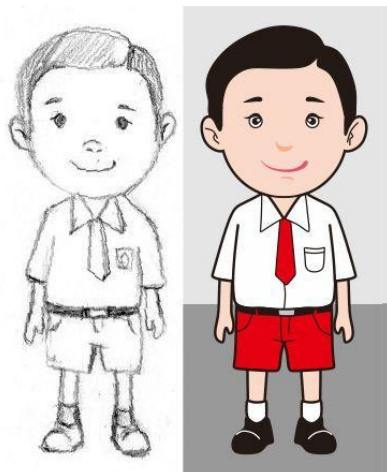
Gambar 4.22 Desain Ibu Guru  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

**c) Bapak Guru**



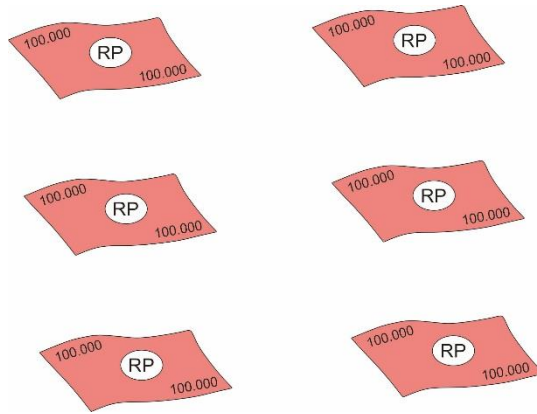
Gambar 4.23 Desain Bapak Guru  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

**d) Siswa**



Gambar 4.24 Desain Siswa  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

## 2) Objek Karakter Pendukung



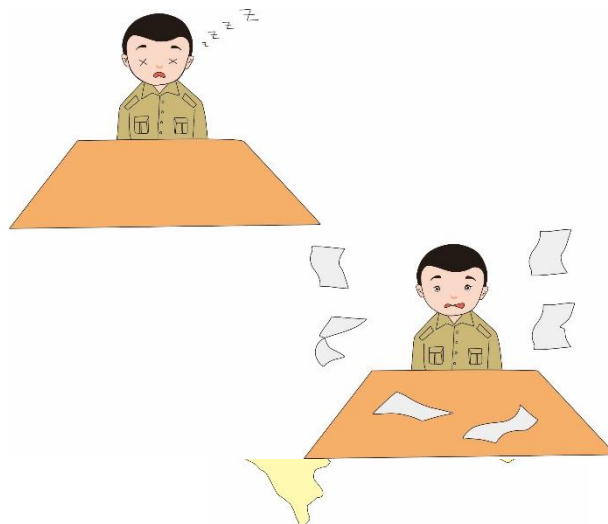
Gambar 4.25 desain gaji  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)



Gambar 4.26 desain mutu pendidikan  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

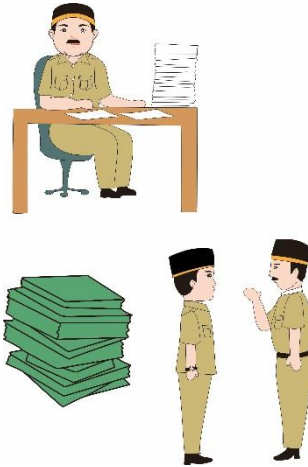


Gambar 4.27 desain penghargaan  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

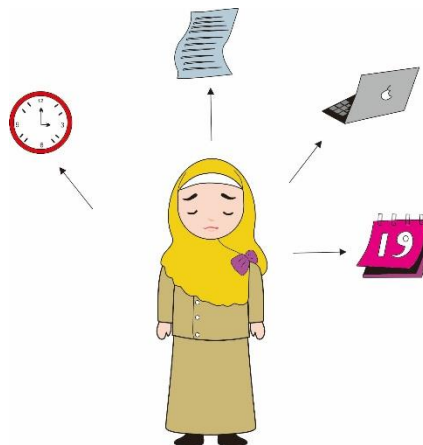


Gambar 4.28 desain  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)



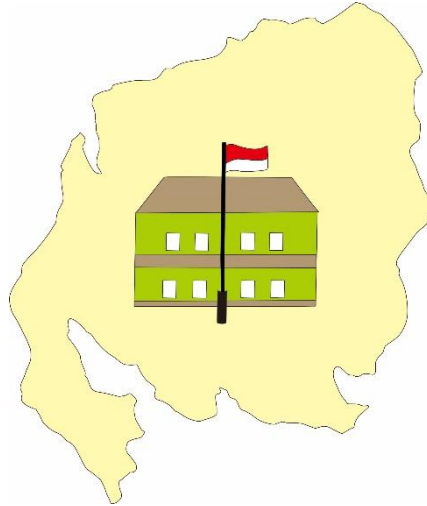


Gambar 4.29 desain dokumen  
( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)



Gambar 4.30 desain ibu guru kurang semangat

( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

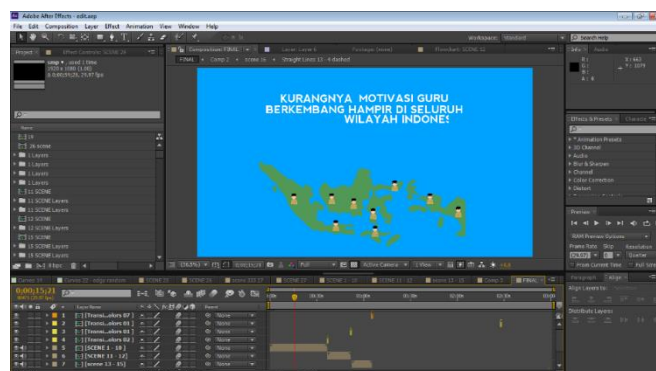


Gambar 4.31 desain peta indonesia dan SD Parangtambung II

( sumber: *Siti Hadrika*, november 2017)

### 3. Final Perancangan

Final perancangan disini yaitu *finishing* dari dua aplikasi yang digunakan untuk merancang seperti *adobe after effect* dan *adobe premier*. dan *after effect* dipakai untuk menggerakkan animasi objek gambar dan *adobe premier* dipakai untuk memasukan musik, *credit title*, dan *dubbing* atau suara Berikut *final* perancangan yang dimaksud dari aplikasi *after effect* dan *adobe premier*.

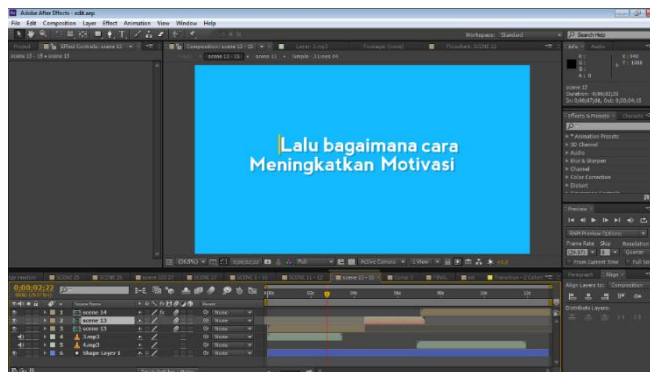


Gambar 4.32 proses digital aplikasi *after effect*

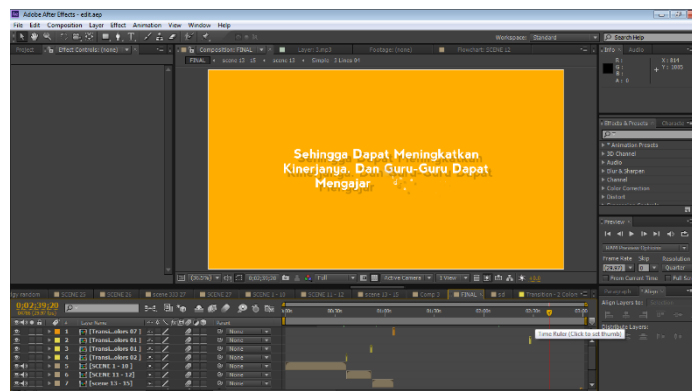
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



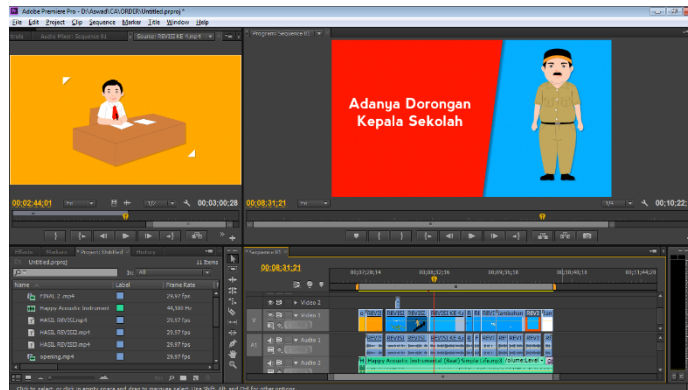
Gambar 4.33 proses digital *after effect*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



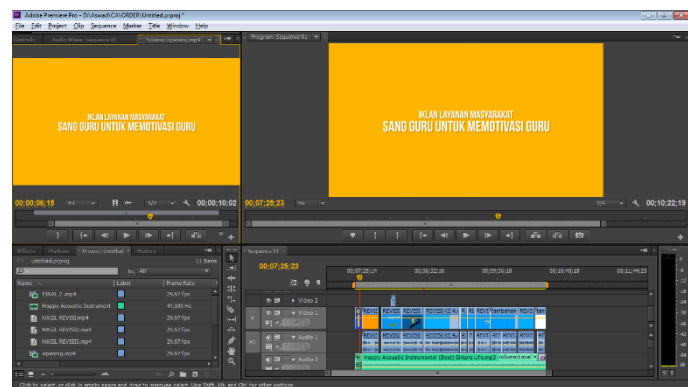
Gambar 4.34 proses digital *after effect*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



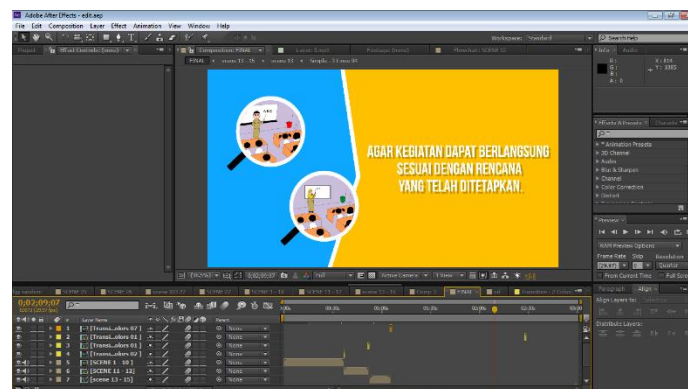
Gambar 4.35 proses digital *after effect*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



Gambar 4.36 proses digital *after effect*  
( sumber: Siti Hadrika, Januari 2018)

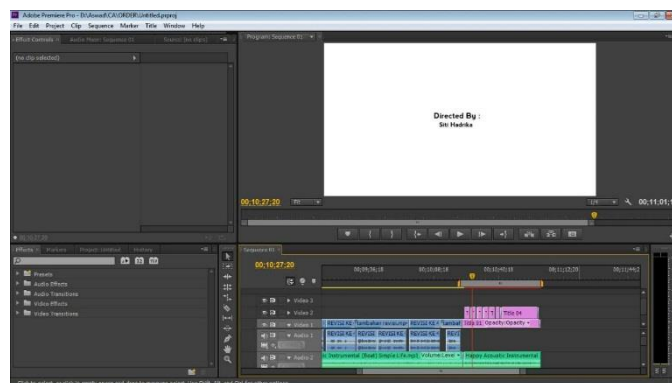


Gambar 4.37 proses digital *after effect*  
( sumber: Siti Hadrika, Januari 2018)

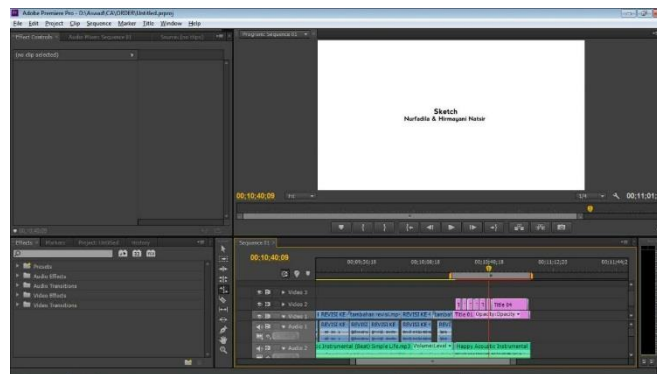


Gambar 4.38 proses digital *after effect*

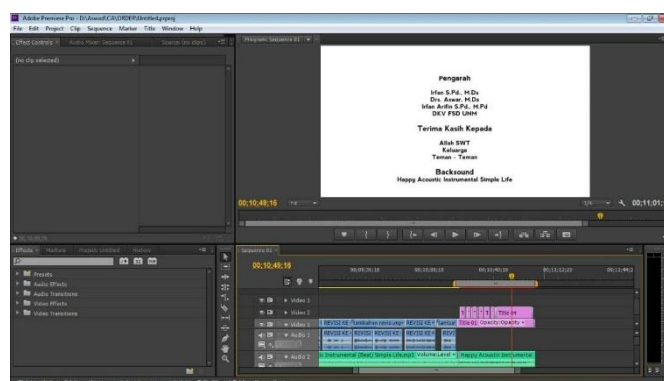
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



Gambar 4.39 *credit title* di *adobe primier*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



Gambar 4.40 *credit title* di *adobe primier*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

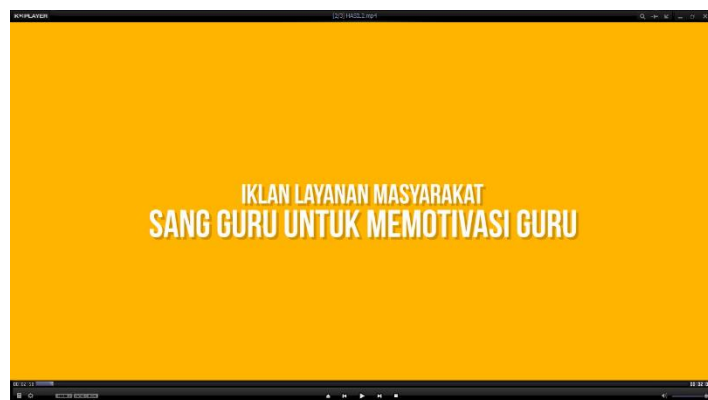


Gambar 4.41 *credit title* di *adobe primier*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

## B. Hasil Rancangan

### 1. Produk Utama

Produk utama dalam kampanye sosial ini adalah *motion graphic* dalam bentuk video, yang dapat memudahkan penyampaian informasi kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih cepat dan jelas. *motion graphic* ini membahas bagaimana cara guru agar termotivasi dalam proses belajar mengajar melalui ajakan dari pemimpin sekolah yakni kepala sekolah, jadi kepala sekolah berperan dalam memotivasi para guru. Berikut produk utama *motion graphic* motivasi guru dalam bentuk video:



Gambar 4.42 produk utama  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)



Gambar 4.43 produk utama  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

## **2. Produk Pendukung**

Desain ukuran untuk produk pendukung telah diatur sebelumnya dan disesuaikan di aplikasi *corel draw x7*, warna yang digunakan pada produk pendukung yaitu warna merah karena merah merupakan warna motivasi serta mengikuti dengan konsep desain yaitu Tegas, warna merah jika dilihat akan terlihat Tegas. media pendukung yang telah dibuat, telah dipikir secara tepat sehingga menjadi media promosi yang akan lebih memperkenalkan ke *target audience*. Berikut media pendukung *motion graphic*:

### **a. CD dan Cover**

Kemasan *cover CD* dibuat sederhana karena bentuk yang sederhana lebih mudah dibuka oleh *target audience*, dengan lebar keseluruhan ukuran cover CD 35 cm dan panjang keseluruhan 14 cm, dengan ukuran media A5, dicetak dengan kertas kinstruk 210 Gsm dengan teknik digital printing, ukuran *cover CD* yang minimalis akan mudah dibawa kemana mana, untuk bundaran CD akan dicetak mnggunakan kertas sticker ukuran 11,7 x 11,7 cm dengan teknik digital printing.



Gambar 4.44 *CD dan cover*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

#### **b. *Totebag***

Desain *totebag* adalah desain yang sederhana dengan menggunakan *typografi* yang mudah dibaca, bahan yang digunakan untuk totebag adalah kain karena kain lebih praktis dibawa bawa dengan teknik sablon, warna *totebag* yang dipilih adalah warna merah. Berikut adalah desain totebag:





Gambar 4.45 *Totebag*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

**c. *Mug***

Desain *mug* disini sangat sederhana dengan ukuran desain mug 3 cm x10 cm sesuai dengan ukuran *mug*. Desain warna yang digunakan adalah mengikuti konsep yaitu warna merah dan typografi yang mudah dibaca, mug nantinya akan di cetak digital printing dengan bahan keramik. Berikut desain *mug*:



Gambar 4.46 *Mug*  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

#### d. Gantungan Kunci

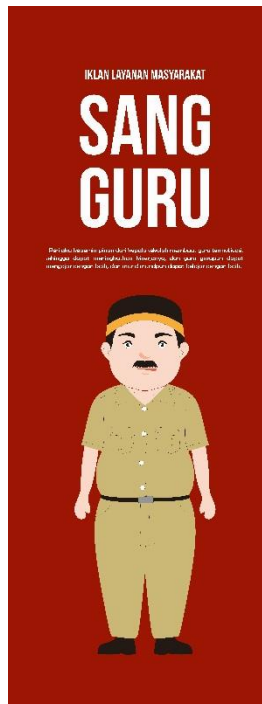
Ukuran desain gantungan kunci yang akan dibuat adalah 18 cm x 5 cm, ada tiga desain yaitu desain kepala sekolah, bapak guru, dan ibu guru. Dan typografi yang bertuliskan sang guru, Warna *typografi* yang digunakan adalah warna putih menggunakan jenis huruf *bebasneue* yang sesuai dengan konsep desain yang diusung, berikut desain gantungan kunci:



Gambar 4.47 Gantungan Kunci  
( sumber: *Siti Hadrika*, Januari 2018)

#### e. *X-banner* Produk

Ukuran *x-banner* produk adalah 60 cm x 160 cm, warna yang digunakan adalah warna merah karena diusung dari konsep desain yaitu tegas dan warna merah adalah warna motivasi. Objek yang ada di *x-banner* adalah kepala sekolah karena perilaku dari kepemimpinan dari kepala sekolah yang membuat guru termotivasi, *typografi* untuk *tagline* menggunakan *bebasneue*.



Gambar 4.48 *X-banner* produk  
( sumber: Siti Hadrika, Januari 2018)

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

1. Produk utama yang di rancang adalah media kampanye sosial yang diharapkan dapat memotivasi guru melalui media *motion graphic*.
2. Isi materi diambil melalu buku dan jurnal yang berkaitan dengan guru, kepala sekolah, dan motivasi guru.
3. *motion graphic* disini membahas tentang pemimpin sekolah yakni kepala sekolah sangat berperan dalam memotivasi para guru. Banyak cara dilakukan kepala sekolah dalam memotivasi guru yang akan dilihat pada video *motion graphic* tersebut diharapkan guru dapat termotivasi melalui *motion graphic* yang telah dibuat.
4. Dalam perancangan *motion graphic* yang telah dibuat ada beberapa tahap proses perancanganya yaitu menentukan konsep materi apa yang akan dibawakan, membuat sketsa objek utama dan objek pendukung, melakukan proses digital, melakukan dubbing atau suara dan musik, dan terakhir menjalankan animasi objek ke dalam aplikasi *adobe primier* dan *after effect*.
5. Ada beberapa media cetak produk pendukung yang mempermudah guru dalam mencari informasi yaitu *x-banner*,kalender, *CD-R* dan *cover*, *totebag*, *mug*.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Lebih Lanjut**

Supaya produk kampanye sosial peningkatan motivasi guru media *motion graphic* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya adalah:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk kampanye sosial peningkatan motivasi guru adalah sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah diharapkan tidak langsung mempraktikkan namun mengikuti dan membaca semua petunjuk yang ada di kampanye sosial peningkatan motivasi guru sehingga kepala sekolah dapat mengerti dengan jelas lalu mempraktikkan saat benar benar siap.
- b. Kepala sekolah diharapkan membaca buku buku atau sumber yang lain tentang motivasi guru sehingga menambah pengetahuan dari materi motivasi yang akan dilihat ini.
- c. Guru diharapkan dapat memotivasi dirinya sendiri karena dorongan dari diri sendiri juga sangat penting, dan apabila ada masalah yang ada disekolah guru harus mendiskusikan dengan pemimpin kepala sekolah dan yang lainnya sehingga solusi dapat terpecahkan.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Produk perancangan kampanye sosial peningkatan motivasi guru media *motion graphic* dapat disebarluaskan (disebarkan) pada saat pelatihan untuk kepala sekolah khususnya yang ada di *Makassar Sulawesi Selatan* dan pada saat peringatan hari guru nasional disebar pada videotron yang ada di jalan dan *situs web* berbasis video (*youtube*) sehingga banyak *target audience* yang melihat. Tidak lupa di berikan pada kepala sekolah di SDN Parangtambung II tempat penelitian berlangsung. Namun penyebaran produk harus tetap di perhatikan sehingga penyebaran produk tidak sia sia.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk ini lebih lanjut, bisa lebih diperjelas dengan menambahkan materi materi lain sehingga produk yang dihasilkan lebih diterima dengan baik, karena produk ini hanya memuat materi kepala sekolah yang memotivasi guru.
- b. Media tidak hanya fokus pada media utama *motion graphic*, namun dikembangkan dalam media cetak sehingga membuat kepala sekolah dan guru lebih mudah melihat pesan, sehingga produk yang dihasilkan memang benar benar tepat guna dan sasarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Retno, Reni Francisca. *Role Strees Sebagai Motivator Bagi Auditor: Analisis Teoritis Atas Dasar Teori Teori Motivasi*. *The Winners* (online), vol. 9no.2,([https://www.researchgate.net/publication/318986449\\_Role\\_Stress\\_sebagai\\_Motivator\\_Bagi\\_Auditor\\_Analisis\\_Teoritis\\_Atas\\_Dasar\\_Teori-teori\\_Motivasi/](https://www.researchgate.net/publication/318986449_Role_Stress_sebagai_Motivator_Bagi_Auditor_Analisis_Teoritis_Atas_Dasar_Teori-teori_Motivasi/) diakses 18 november 2017)
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2005 . *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : rineka cipta
- Firmansyah, dhony.2015. *Tips Infografis Untuk Non Desainer*, (online).(dhonyfirmansyah.com, diakses 16 april 2017)
- Fm, radio.2015. *Motivasi Mengajar Guru Jadi Inspirasi Murid*. (online). (<http://lombokfm.com/motivasi-mengajar-guru-jadi-inspirasi-murid.html>, diakses 29 april 2017)
- Gaddafi, Muhammad.2016. *Tren Desain Graphics Tahun 2017*. (online).( <http://www.dafideff.com/2017/01/tren-desain-motion-graphics-tahun-2017.html>,diakses 18 november 2017)
- Lubis, Didin (ed). 2016. *Pengertian Perancangan Menurut Para Ahli*. Jasa desain Yogyakarta.16-maret-2017
- Sardiman, AM. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: rajawali pers
- Santoso Hari, \_ *Upaya Meningkatkan Minat dan Budaya Membaca Buku Melalui Iklan Layanan Masyarakat*, (Online), ( [library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/](http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/).diakses 3-april-2017)
- Santosa, Sigit. 2009.*Creativ Advertising*. jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Suharjo, rahmat .2013. *Pengertian Motion Graphic*. (online).(it-campuran [blogspot.cp.id](http://blogspot.cp.id). diakses 26 april 2017)
- Sugeng. 2016. *Pengertian Ilustrasi dan Macam Macam Jenis Ilustrasi*. (online) ([materidesaingrafis.blogspot.co.id](http://materidesaingrafis.blogspot.co.id) diakses 16 april 2017)

- Said, Azis. 2014. *Logo*. Makassar: universitas negeri makassar
- Santoso, Hari. *Upaya meningkatkan minat dan budaya membaca buku melalui iklan layanan masyarakat*. tesis tidak diterbitkan. malang: universitas negeri malang
- Tukiyo .2015. *Motivasi dan Kepuasan Kerja Guru*. tesis tidak diterbitkan. Jawa Tengah: FKIP Universitas Widya Dharma Klaten,
- U. Shabir . M .2015. *Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar.Com*, Auladuna. Vol 2.(2):221-232 Diakses 2- april-2017
- Prihartanta Widayat. *Teori Teori Motivasi. Adabiya* (online), vol. 1 no.83, (online)\([https://www.researchgate.net/publication/46480626\\_Teori-Motivasi](https://www.researchgate.net/publication/46480626_Teori-Motivasi) diakses 18 november 2017)
- Zakavedia. 2014. *Pengertian Media dan Jenis Media* ( online). ([www.pengertianahli.com](http://www.pengertianahli.com) diakses 7 april 2017)
- Zaenuddin HM. 2016. *The Best Techers, 200 Dalil Motivasi Untuk Menjadi Guru Terbaik dan Sukses*. jakarta: indeks
- \_\_ *Tinjauan Pustaka, Definisi Perancangan, Pengembangan dan Inovasi Produk*. Upn ” veteran” jatim. 16 maret 2017



## RIWAYAT HIDUP



**Siti Hadrika**, Dilahirkan di Mamuju pada tanggal 23 april 1996. Anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan H. Lalu Marzuki dan Hj.Baiq masriawati. Penulis menyelesaikan pendidikan formal dari SD sampai SMA. Dimulai pada jenjang Sekolah Dasar (SD) di SD Inpres Tangkou pada tahun 2001 dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun 2007 kembali melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTS) di MTS Awaluddin Kuo dan tamat pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Topoyo dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama, penulis memasuki jenjang pendidikan tinggi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar sampai sekarang (2018). Atas perjuangan dan kerja keras yang diiringi dengan doa serta rahmat ALLAH Swt, penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Makassar dengan menyusun Tugas Akhir dengan judul:

**“Perancangan Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar”.**

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

3244

25/12-16



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Jl. Dg. Tata Parangtambung Telp. 888524

## USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : SITI HADRIKA
2. No. Induk Mahasiswa : 138.619.1005
3. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
4. Tempat/Tanggal Lahir : TANGKAU, 23 APRIL 1996
5. Judul yang diajukan :  
 5.1 VIDEO PARIWISATA PULAU KARAMPUANG DI DAERAH MAMUJU

- 5.2 BUKU POP-UP PENGENALAN DAN PELESTARIAN TERUMBU KARANG UNTUK ANAK

- 5.3 Perancangan animasi stop motion untuk meningkatkan motivasi dan menginspirasi guru di SDN TOPOYO

Disetujui Oleh:  
Penasihat Akademik,

Makassar,  
Mahasiswa yang bersangkutan,

NIP ASWAR S.DS.M.DS

NIM SITI HADRIKA

## PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui: Perancangan ILM "Sang Guru" untuk memotivasi guru.

2. Pembimbing yang ditugasi:
  - 2.1. IRFAN, S.Pd., M.Ds.
  - 2.2. Drs. Aswar, M.Ds.

Makassar, 15/12/2016  
Ketua Program Studi,

Rangkapan:

1. Ketua Program Studi
2. Penasihat Akademik

NIP 197705182008121001



Nomor : 3244UN38.21.2/PP/2016

Makassar, 19 Makassar 2016

Lamp. :

Hal : Permohonan Pembimbing/  
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Irfan, S.Pd, M.Ds.  
2. Drs. Aswar, M.Ds.

di Makassar

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Siti Hadrika  
Stambuk : 1386141005  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : Perancangan ILM "Sang Guru" untuk memotivasi Profesi Guru.

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

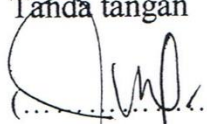
Ketua Program Studi,  
Desain Komunikasi Visual  
  
Dian Cahyadi, S.Pd, M.Ds.  
NIP. 19770518 200812 1 001

\*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan


1. Irfan, S.Pd, M.Ds.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

(..........)

2. Drs. Aswar, M.Ds.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

(..........)





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1. Nama          | : Siti Hadrika                                     |
| 2. NIM           | : 1386141005                                       |
| 3. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual                         |
| 5. Judul         | : Perancangan iklan layanan masyarakat "sang guru" |

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk Seminar Proposal

Makassar, 1- Mei- 2017

Pembimbing I

Irfan, S.Pd, M.Ds  
NIP:197 70204 200801 1 012

Pembimbing II

Drs. Aswar, M.Ds  
NIP: 19660423 199402 1 001

Mengetahui:

Ketua Program Studi,



Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds  
NIP:19770518 200812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Siti Hadrika
2. N I M : 1386141005
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Iklan Layanan Masyarakat " Sang guru"

Proposal/ yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Penelitian.**

Pembimbing I,

Irfan, S.Pd, M.Ds

NIP: 19770204 200801 1 012

Makassar, 11-juli-2017

Pembimbing II,

Drs. Aswar, M.Ds

NIP: 19660423 199402 1 001

Mengetahui:

Ketua Program Studi,



Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.

NIP: 19770518 200812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1562/UN36.21/LT/2017

26 Juli 2017

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan  
c.q. Kepala UPT P2T BKMPD Prov. Sulawesi Selatan.  
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Siti Hadrika

NIM : 1386141005

Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Makassar.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat "Sang Guru".**

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum  
NIP. 19630121 198903 2 001





**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI PARANG TAMBUNG II**  
**KELURAHAN PARANG TAMBUNG KECAMATAN TAMALATE**  
Alamat : Jl. Dg Tata Raya No. 80 (0411) 889127 Kode Pos 90224 Makassar



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SULAIMAN, S.Pd**  
Nip : 19590817 198411 1 001  
Pangkat/golongan ruang : PNS,IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah SD. Negeri Parangtambung II  
Alamat : Jl. Bontoduri II No.25

Menerangkan bahwa:

Nama : **SITI HADRIKA**  
Nim : 1386141005  
Program studi : Desain Komunikasi Visual  
Alamat : Dg tata V, perumahan villa permata harapan

Telah melakukan penelitian dengan judul "**perancangan iklan layanan masyarakat sang guru**" terhitung dari tanggal 31 juli – 30 agustus 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 23 agustus 2017

a.n KEPALA SEKOLAH



**SULAIMAN S.Pd**

Nip 19590817 198411 1 001





**PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

Kampus FSD Parangtambung, Jln. Dg. Tata/ Malengkeri Tlp. 0411-888524/Fax.0411-888524

**SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN**

NOMOR 2279/PERPUS.FSD/.....IX.../20...17...

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: SITI HADRIKA
Nim	: 130 619 1005
Prog. Studi	: Desain Komunikasi Visual
Alamat	: Jl. perum villa purnata harapan

Telah bebas dari peminjaman buku pada perpustakaan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan telah memberikan sumbangan sebesar Rp. 25.000,- untuk pengembangan perpustakaan Fakultas Seni dan Desain. Keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar...17...sep...20...17  
Pengelola Perpustakaan,



**SRI RAHAYU ISWARI, S,Pd**

**Catatan:**

**Dibuat 3 rangkap masing-masing**

1. Jurusan
2. Perpustakaan
3. Mahasiswa ybs



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Siti Hadrika
2. N I M : 1386141005
3. Jurusan : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sang Guru

Hasil Penelitian Tugas Akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Seminar Hasil Perancangan Tugas Akhir.**

Makassar, 7 Februari 2018

Pembimbing I,

Irfan, S.Pd., M.Ds.  
NIP. 19770204 200801 1 012

Pembimbing II,

Drs. Aswar, M.Ds.  
NIP.19660423 1994021 1 001

Mengetahui:  
Ketua Program Studi,

Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.  
NIP. 19581104 199003 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Siti Hadrika
2. N I M : 1386141005
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Media Infografis Motivasi Guru Berbasis Komputer

Hasil Penelitian Tugas Akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Ujian Tugas Akhir.**

Makassar, 22 Maret 2018

Siti Hadrika  
1386141005

Dosen Pembimbing I :

Irfan, S.Pd, M.Ds (Pembimbing I)

NIP. 19770204 200801 1 012

Dosen Pembimbing II ;

Drs. Aswar, M.Ds (Pembimbing II)

NIP. 19660423 1994021 1 001

Dosen Penguji :

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds. (Reader)

NIP. 19770518 200812 1 001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 572/UN36.21.2/TU/2018  
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Draf Skripsi/Laporan Hasil Penelitian  
Hal : Undangan Seminar Hasil/Konsultasi

Yth.:

1. Irfan, S.Pd, M.Ds. (Pembimbing I)
2. Drs. Aswar, M.Ds. (Pembimbing II)
3. Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds. (Reader)  
di Makassar

Disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka Seminar Hasil Penelitian Skripsi Mahasiswa a.n. Siti Hadrika NIM 1386141005 yang akan berlangsung pada :

Hari/Tanggal : Jumat, 16 Maret 2018  
Waktu : 14.00 wita  
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM (Gedung DI Lantai II)

Maka kami mengharapkan kehadiran Bapak untuk menghadiri seminar tersebut guna memberikan masukan sebelum skripsi mahasiswa yang bersangkutan diujikan.

Judul Skripsi :

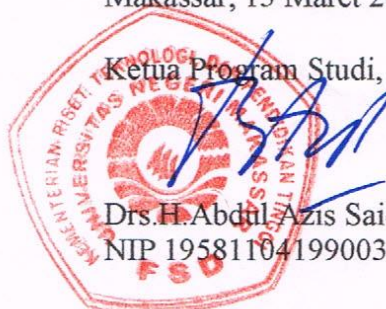
**“ Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sang Guru.**

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dilaksanakan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak diucapkan terima kasih.

Makassar, 13 Maret 2018

Ketua Program Studi,

Drs. H. Abdul Aziz Said, M.Sn.  
NIP 195811041990031003





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 638/UN36.21/PP/2018  
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi  
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)  
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
2. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.  
3. Irfan, S.Pd, M.Ds.  
4. Drs. Aswar, M.Ds.  
5. Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.  
6. Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn  
di Makassar.

23 Maret 2018

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Siti Hadrika/1386141005	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
		2. Sekretaris : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
		3. Pembimbing I : Irfan, S.Pd, M.Ds.
		4. Pembimbing II : Drs. Aswar, M.Ds.
		5. Penguji I : Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
		6. Penguji II : Baso Indra Wijaya, S.Sn, M.Sn.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Kamis, 29 Maret 2018  
Waktu : 13.00 Wita  
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II  
Judul : Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sang Guru.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,  
  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630121 198903 2 001